Make You Chronicle!!
迷宮クロニクル
Vol:8 ハレ時々迷宮
迷宮化する
ポストモダン
迷宮クロニクルシリーズの第二期最終回！　友野詳！　田中天！　小林正親！　そして小太刀右京全面協力！　今号は、最終回を飾るにふさわしい豪華ゲストを迎えた特別編だ！　「迷宮災厄に襲われた現代」でまよキンをプレイする特別ルールをお送りするぞ！　ページもカードも大増量でお値段据えきの一作。これを買わずして、何を買うッ！？

## 迷宮クロニクルとは

迷宮クロニクルとは、「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。

### はじめに

本書『迷宮クロニクル』に収められているデータを使用する場合、本書、もしくは本書に付属するカードなどを、他のプレイヤーやGMに見せられる形で所有していなければなりません。それらを、ゲームの会場に持ってきていないプレイヤーに対して、GMはいつでもその使用を禁止させることができます。

### 追加データ

施設やアイテム、トラップなどで、様々なカテゴリの中からランダムに何かを1種類決めるような場合、GMは次のいずれかの処理を選択してください。

**●基本ルールブックのものしか使わない**
ランダムで何かが選ばれる場合、その選考対象から追加データは除外される

**●完全にランダムに決める**
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、『迷宮キングダム』ルールブック9ページを参考にして、各データにサイコロの目を割り振ってから、サイコロを振る

**●追加データになった場合、自由に決める**
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、そのイベントを発生させた者が任意に好きなものを選ぶ

NEW JOB !!!
DUNGEON MASTER

## CONTENTS



### ごあいさつ

いつも詰め込みすぎの『迷宮クロニクル』ですが、今回は特にすごいです。現代を舞台にした特別編をはじめ、友野詳先生、田中天先生、小林正親先生といった業界の超一流クリエイターが結集した超モンスター「バカ」。それに、オープンダイス王国が滅亡してしまう小太刀右京先生の小説など、見所いっぱいなのです。じっくりお楽しみくださいませ。

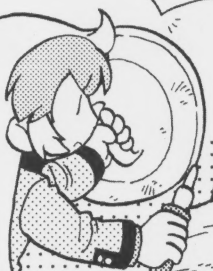

迷宮クロニクルVol.8
平成18年5月2日　初版発行
編集：冒険企画局
発行人：田中　昇
発行所：HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081
印刷：株式会社ポートサイド印刷




■スタッフ

●編集
HOBBY BASE　土屋循
冒険企画局　河嶋陶一朗
●ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●コミック
速水螺旋人
●ノベル
小太刀右京
●フレーバーテキスト
河嶋陶一朗（冒険企画局）
池田朝佳（冒険企画局）
●シナリオ
河嶋陶一朗（冒険企画局）
池田朝佳（冒険企画局）
●イラスト
表紙：
ふる鳥弥生
ジョブ：
岡本晃
施設：
落合なごみ（冒険企画局）
スキル：
落合なごみ（冒険企画局）
モンスター：
うっかり
速水螺旋人
吉井徹
コグレ
落合なごみ（冒険企画局）
有島草（冒険企画局）
ノベル挿し絵：
吉井徹
●モデル
友野詳（グループSNE）
田中天
小林正親
速水螺旋人
●デザイン
イケダサトシ（冒険企画局）
●カード組版
須藤正道

Open Dice High School
オープン ダイス ハイスクール
9th Conquest
「青春マイン・カンプ」
おはようございまーす
あら おはよう
スタニスラフー
今日こそは
処刑・拷問部に
来てもらいますわよ?
僕は行きませんよ
カチューシャさん!
ていうか
なんですか
そのクラブは!?

WONDERFUL!
自白剤 電気椅子、
無力化ガス いま試して
みたいのはハンダゴテですのッ
なんといっても舞台が現代！
技術もずっと洗練されてますわ！
いや だから
僕はイヤですからねッ
ヘンタイだなァ
ハンダゴテはな、
尻から突ッ込むねん
アトが残らへんのが
ええなっ
あ、
バグラチオン先生
おらーッ
席につけッ
ガラ
ギカ
ギカ
リリィ
そこに直りな
さいッ
ひゃあああああ
あたくし、生徒会長で
学園理事長でも
ありますのよ？
いわばこの学園の
支配者！
口のきき方に
気をつけなさいな？
お？
ホーん
アタマワルイ
設定やなァ
はっはっ
カエれー
む
じりっ
じりっ
造反有理
一点突破
全面展開
指導オ
こら
カチューシャ！
どす
どす
なァに
やっとるかッ
やっぱり僕が
殴られるんですねええ
お前は女子を
殴れと言うのか？
人としてサイテーだぞッ
あぁん？
よよよよ

出席とるぞー
アグネヒルデ
はーーい
デスモスチルス
らーーす
デナリウス・ハグルマ
あーーい
テオドラは休みか？遅刻か？
あーテオドラさんに会えないなんて
わがクラスのアイドル！
なんか 腹が 立ちますわね
おッ
ガラら
噂をすれば！
ちゃき
EEEEK!
ZIP
ZIP
ZIP
ZIP

我が闘争
テ、テオドラ
これは……
るいるい
BKAM!!
意志の勝利
最終的解決!!!
さいしゅーてき
かいけつー
かいけつー
かいけつー
テオドラさーん
KNOCK
KNOCK
会議の
時間ですよー
おかしい
おかしいのは
あなたですわッ
はーはー

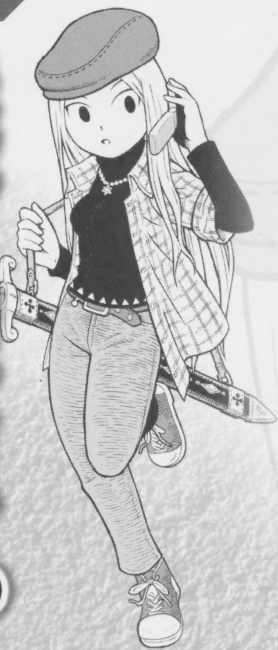
## 上級ジョブ

上級ジョブとは、本書などで今後追加される新しいジョブの種類である。通常のジョブと同様に扱うが、冒険を繰り返さないと、このジョブを選ぶことはできない。

上級ジョブになりたいPCは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用すること。このとき、複数の能力値ボーナスのある上級ジョブになった場合、そのすべての能力値ボーナスを適用すること。能力値ボーナスが「＋2」のように書かれているものは、1点ではなく、2点加える。

また、逸材の場合、キャンプイベント表や王国変動表の結果で上級ジョブの逸材を手に入れたり、【高級住宅街】や博士の逸材を使用して、逸材のジョブを上級ジョブに変更することができる。

上級ジョブ

## 迷宮探偵 DD

転職条件：2レベル以上、奥義スキルを1種類以上修得している、勲章2つ以上
能力値ボーナス：〔才覚〕〔探索〕
スキルグループ：肉弾、射撃、迷宮
逸材としての効果：（補助）「情報」1D6個を消費し、マップ1つを選ぶ。そのマップの支配者の名前が分かり、宮廷全員のその支配者に対する《敵意》が1点上昇する

現代に起きる迷宮事件解決のプロフェッショナル。しかし、迷宮災厄が世界の表舞台に登場する以前より、我々の知らない歴史の裏側では、神隠し（アブダクション）、異界化（ゾーン）、迷い家（マヨイガ）などの別名で迷宮災厄は起こっていた。迷宮探偵の先祖たちは、それらの事件を人知れず解決していたのだ。迷宮探偵が百万迷宮でも確認されているところを見ると、彼らは、古（いにしえ）より迷宮を通じて2つの世界を行き来していたようだ。

スキル／ジョブ

### 迷宮解析/Dungeon Speculation

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 支援 | 自分 | なし |

《希望》1点を消費する。そのターンの間、自分が使用する武器の威力と、トラップを解除するための判定の達成値が、自分のレベルと同じ値だけ上昇する。この効果は累積しない

「確かに、この迷宮には支配者が存在している。だが、彼ですら迷宮のすべてを理解しているわけではない」迷宮探偵は宣言した。彼らの明晰な頭脳は、迷宮の構造を理解し解析することで、その力を利用することができるのだ

S-J037 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

## 迷宮支配者 Dungeon Master

転職条件：4レベル以上、何らかのモンスターの《民》を持っている、モンスタースキルを1種類以上修得している
能力値ボーナス：〔魅力〕〔探索〕
スキルグループ：星術、召喚、迷宮
逸材としての効果：（割り込み）トラップを解除したとき、割り込んで使用できる。［そのトラップのレベル＋1D6］個の魔素を獲得できる

自らを迷核（カーネル）と化すほどの巨大な「迷い」を抱えた智の探求者。1人の例外なく、人の道から外れており、「真理」の研究という崇高で不可解な使命のために生涯を捧げた者たちである。自らの領域（テリトリー）内であれば、迷宮を自在に操ることができ、また、他者の領域であったとしても、断片化した自身の迷宮を顕現することができる。まさに生ける迷宮（ダンジョンマスター）だ。

スキル／ジョブ

### 断章/Flagments

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 割り込み | 特殊 | 〔魅力〕／そのモンスターのレベル+5 |

宮廷の誰かが、【人類の敵】を修得していないモンスターを倒したときに割り込んで使用できる。上記の判定を行う。成功したら、そのモンスター名を自分のアイテムスロットに書き込む（このとき、モンスターはアイテムとして扱う）。そのゲーム中に1回、そのモンスターのスキルを割り込みとして使用できる（効果の使用条件は満たすこと）。常駐タイプのスキルの場合、その効果は、戦闘中ならそのラウンドの間、迷宮フェイズならそのクォーターの間持続する

S-J038 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

迷宮災厄が現代に!?　クロニクルVol.8の舞台となる現代の状況やそれをとりまくPCたちの設定を、まずは紹介しよう。

## 現代が迷宮化ッ!?

時は21世紀。世界情勢は混迷の一途をたどり、我々の日常にまで迷宮化の波は押し寄せていた。「突発的な空間の迷宮化現象と、それにともなう形而上生命体の出現」――通称、迷宮災厄(ダンジョンハザード)と呼ばれるその現象は、今日では当たり前のものとなっている。しかし、公式に迷宮災厄が発見されたのは、90年代後半であり、実際にはようやく十年が経過しようとしているに過ぎない。

迷宮災厄が、もっとも最初に確認されたのは、1998年、東京西部にある田園都市、迷ノ宮市(マヨイノミヤ)においてである。迷ノ宮市立桐咲(キリサキ)女学園が迷宮化し、大量の女生徒が学園内に監禁されたこの事件は、「桐咲学園殺戮事件」と呼ばれることになる。迷宮内部は、通常とは異なる物理法則に支配され、また、怪物としか形容しようのない形而上生命体や、無数に張り巡らされた陰湿な罠によって、多くの命が犠牲となった。この迷宮事件は、同学園生徒数名によって遊ばれていたロールプレイングゲームが発端となって発生したと言われている。ＧＭ(ゲームマスター)なるゲームの進行役を担当していた女生徒が、突如、迷核(カーネル)と化したのだ。当該女子は、進路や人間関係に関して深刻な悩みを抱えており、それらが迷核化を引き起こしたものと推測される。彼女と共にそのゲームを遊んでいた友人であり、かつ公式に確認された最初の迷宮探偵、檻姫窓花(オリヒメマドカ)は、「彼女はゲームを終わらせたくなかった。ただそれだけ」と後にコメントしている。

## 迷宮災厄

この事件を皮切りにして、世界中で断続的に迷宮災厄が頻発することになる。そして、1999年7月。迷ノ宮市中央に位置する桐咲女学園跡地を始め、世界各地で、9つの巨大な迷宮の入り口が誕生した。この入り口は、「記念碑(モニュメント)」と呼ばれ、無数の異形が発生し、周囲に大きな被害をもたらした。各国政府は、「記念碑」とそこから発生した大量の形而上生物の対応に苦慮することになる。軍隊や警察などが介入して事態の鎮圧にあたったが、かんばしい成果は上がらなかった。人々は、世紀末に起きたこの事件と終末を重ね、恐怖に怯える日々を送った。

## 迷宮探偵と対迷宮機関

政府が対応に苦慮するなかで、世界中で様々な迷宮事件に対応する者たちが現れた。彼らは、迷宮の中でも自由に行動することができ、形而上生命体たちを消滅させる力を持っていた。「迷宮を解き明かす力」を持った者たちの到来は、終末におびえる人々に希望をもたらした。

後に迷宮探偵と呼ばれることになる彼らは、世界で頻発する迷宮事件を解決していく過程で、組織化し、連帯を強めていった。彼らは、世界中で活動する同志を支援し、より多くの迷宮探偵を育成するために、迷宮探偵組合をつくったのだ。しかし、組合成立の背景には、政府との軋轢や迷宮探偵のスムーズな一般社会への浸透――戦時から平時に移行した際に、魔女狩りを回避するため――など、政治的な思惑も少なからずあったものと思われる。その力ゆえに疎まれた歴史を持つ者たちの動きは、実に慎重だった。

果たして、迷宮探偵は、我々の生活に浸透した。各国政府と強い結びつきを持った迷宮探偵組合は、世界中に根を張り、今や、人口50万人を超える都市の大半にその支部が存在するほどに成長した。迷宮探偵になるための、カリキュラムも充実し、適正をもったものならば、数ヶ月に渡る実習と、簡単な試験に合格すれば、未成年でも迷宮探偵の資格をとれるほどになった。

また、迷宮探偵たちに遅れをとりつつも、各国政府や大手企業、宗教結社の研究機関は、「迷宮」の解析を進め、独自の対迷宮機関を構築していった。さらに、迷宮災厄と対応するかのように、迷宮内のみで特殊な力を発揮できる能力者が現れはじめた。彼らの多くは若年者で、迷宮に適応した世代――ハイローラーと呼ばれている。

ここでは、迷宮探偵組合をはじめとした、代表的な対迷宮機関を紹介しよう。

**●迷宮探偵組合**

世界中に1500以上の支部を持つ、世界でもっとも巨大な対迷宮機関。迷宮探偵の大半は、この組合に所属する。迷宮事件が発生すると、ほとんどの場合、各国の警察を初めとする司法機関から、迷宮探偵組合に捜査が委託されることになる。組合は、事件の難度や特性を考慮して、組合に所属する各探偵事務所に依頼を行っている。また、迷宮探偵に様々な技術を提供するギルドシステムや、配下として使役できる小鬼を貸し出す召喚サービスなど、幅広く迷宮探偵の支援を行っている。迷宮事件を解決する迷宮探偵の他にも、迷宮災厄の発生を予想する迷宮予報師や、迷宮の発生を予防する迷宮衛生師などを育成している

**●五侠八戒(ごきょうはっかい)**

暴龍院(ほうりゅういん)、鬼伽藍(おにがらん)、志尻(しかばね)、闇丸(やみまる)、人外(じんがい)の五つの戦闘集団と檻姫(おりひめ)、鍵鎖(かぎもり)、卍洞(ばんどう)、虚城(うつろぎ)、魔壁(まかべ)、緋室(ひむろ)、階法(かいほう)、迷ノ宮(まよいのみや)の八つの魔術結社によって構成される異能者たちの血族組織。古来より、日本政府にまつろわぬ異族との戦いを生業にしてきた

**●運命の輪(ホイール・オブ・フォーチュン)**

世界的コングロマリット、ガイギャックス・インターナショナルが有する対迷宮機関。機械化・調整された強化人間たちによって構成される。百万迷宮のある勢力と結びつき、迷宮独自の装備を入手しているとの噂もある

**コラム**

**探偵事務所**

現代編を遊ぶとき、最初はPCたち全員、迷宮探偵事務所、もしくはそれに類するチームに所属するメンバーとして冒険を行うことがのぞましい。ちなみに、PCたちは社会的には、迷宮探偵として認識されている。ここでいう迷宮探偵とは、ジョブとしての迷宮探偵ではないことに注意してほしい。厳密には、迷宮探偵とは、迷宮解析の力を持つ上級ジョブのことを差すのだが、現代編の世界の認識としては、迷宮事件を解決できる人物＝迷宮探偵なのである。現代編を遊ぶのに慣れてきたら、それぞれの立場を変えて遊んでみるのも面白い。迷宮探偵の力に目覚めたばかりの一般人や、他のPCと敵対する勢力の一員、迷宮支配者など、様々な立場のキャラクターが考えられるだろう。

## 記念碑と百万迷宮

現在確認されている記念碑は、1999年に出現した迷ノ宮市、上海、プラハ、ローマ、テヘラン、カイロ、ニューヨーク、アーカム、南極の9個である。

巨大な地下迷宮の入り口である記念碑の周辺では、迷宮化現象が発生しやすい状態になっている。そのため、記念碑の周囲数キロは、迷宮探偵組合によって結界が張られ、厳重に隔離されている。結界内部には、5レベル以上の迷宮探偵でなければ近寄ることも許されないという念の入りようだ。時折、記念碑周辺に発生する遺物や神器（アーティファクト）を狙って回収屋が侵入することもあるが、その大半が人体迷宮化現象を引き起こして、怪物の仲間入りをすることになる。

そんなわけで、記念碑に近づくのは、一部の命知らずか記念碑の深部を調査する迷宮探偵たちくらいしかいなかった。そのため、発見が遅くなったのだが、先頃新たな事実が判明された。記念碑の奥につながっている地下迷宮には、我々と同じ人類が生息していたのだ。しかも、世界各国にある記念碑の内部は、位相のねじまがった1つの同じ空間につながっているらしい。

記念碑の中の世界の住人たちは、自分たちの住む世界を百万迷宮と呼んでいる。彼らは、迷宮の中に小さな共同体をつくり、分散して生活をしていた。中には、巨大な版図を誇る勢力もあるそうだが、いまだそれらの勢力は確認されていない。

百万迷宮の人たちと、我々の間には、確固とした関係は築かれていない。彼らの中には、我々との共存を願うものもいれば、新たな侵略先としてしか見ないものもいる。それは、我々の側でも同様である。

いずれにしろ、百万迷宮の知識が、迷宮災厄の秘密を解き明かすうえで重要な位置を占めるのは間違いない。そのため、今後ますます百万迷宮の探索や研究が、盛んになっていくだろうと思われる。

## 一般的な迷宮事件

記念碑の発生のような大規模な迷宮災厄は、ここ数年の間、発生していない。大半は、建物がちょっとした迷宮化を引き起こす程度である。そうしたケースは迷宮事件と呼ばれ、迷宮探偵が解決することになる。

そもそも迷宮事件は、人間関係のもつれや、金銭や名誉に対する妄執から生まれる「迷い」を核にして発生する。この核を迷核と呼び、迷宮事件の解決は、迷核の排除を行うことで行われる。迷核は初期であれば、迷核となった人間の「迷い」をはらすことによって、分離することができるのだ。しかし、長期に渡って迷核化したものは、完全に人体迷宮化を引き起こし、怪物化している場合がほとんどである。そうなるとその怪物を破壊するか、別の場所に移動させるなどの手段をとらない限り、その建物の迷宮化を解決することは難しい。被害を最小におさえるためにも、速やかな迷核の特定が必要になるのだ。

また、迷核になるのは、人間だけでない点にも注意が必要である。動物や植物などの生物をはじめ、誰かの愛着や妄執が染みついた場所や道具なども迷核になるのだ。

基本的に迷宮事件は、上記のような例から、偶発的に発生するものが大半だ。しかし、中には意図的に迷核を発生させ、迷宮化を引き起こす迷宮支配者と呼ばれる連中もいる。彼らは、迷宮探偵たちの不倶戴天の敵だ。

## 迷宮探偵の敵

迷宮探偵たちの敵、迷宮支配者は、迷宮にこそ真理が眠ると信じる急進的テロリストたちである。彼らは、世界の迷宮化をのぞみ、自発的に迷宮災厄を引き起こす。

高い実力を持つ魔道師や龍・死神など、高位の怪物が迷宮支配者になる。また、実力ではかなわないまでも、それに匹敵するほど強大な「迷い」を抱えた者であれば、迷宮支配者になることができる。

しかし、いかに圧倒的な実力や「迷い」を抱えていたとしても、それだけで世界を覆うほどの迷宮を生み出すことは難しい。そのため、彼らは、因縁に満ち、「迷い」の染みついた人材や道具を蒐集する。それらを触媒にして、より強力な迷宮を生み出すのだ。

対迷宮機関と同様、現代にも幾つかの有名な迷宮と迷宮支配者たちによる組織がある。ここでは、それらを幾つか紹介しよう。

**●バベル**

迷ノ宮市にある巨大な塔。その高さは果てしなく、現在も、成長し続けている。一説によると、すでに頂上は成層圏に達しているという噂もある。バベルには、無数の迷宮支配者がおり、より高位のものほど、高い階層に生息しているという。彼らが何の目的で、塔を高くしているのは分かっていない

**●第二関口ハイツ**

別名、監獄舎。数人の迷宮支配者によって管理されているアパート。その住人は、鬼の血を引く美少女や、魔界の武器商人、男装の呪符使い、数千年の時を生きる吸血鬼など、超人魔人のたぐいばかりである。内部は、迷宮化しており、このアパートの住人か、住人から招待を受けたものしか入ることはできないという

**●ルドスの末裔**

タクラマカン砂漠にあったとされる迷路職人の国、ルドス。その末裔たちによって構成される狂信的な迷宮主義者である。指紋、壁の隙間、寝具の皺、煙草の煙、壁の継ぎ目などなど、世界のいたるところに迷路を発見し、世界そのものがすでに迷宮に覆われていることを証明しようとしている。常に5人1組で活動し、新たな迷宮主義者を求めて彷徨う

**●アベルカイン**

純粋なる殺人者たちの同盟。「アノミーの民」を名乗って死体の山を築く。その目的は、犠牲者の肉と骨で王宮を作り上げ、世界を死者の悲鳴で包むことである。彼らが支配する迷宮の中は、アベルカインによって殺された死霊たちで満ち溢れている

## 迷ノ宮市

迷宮災厄が公式に確認された最初の街。現在でも記念碑をはじめ、バベルや第二関口ハイツなど、無数の凶悪なダンジョンがあることで有名である。古来より神隠しや妖怪遭遇譚には事欠かない場所で、五侠八戒のとりまとめ役、迷ノ宮本家が存在する。また、市の外れには、迷宮探偵組合の支部もある。

記念碑の結界地区の周辺には、一攫千金を夢見る冒険者たちをターゲットにした一大歓楽街が成立している。娯楽や物資の調達には事欠かない環境だ。



コラム
### 召喚された小鬼たち

迷宮探偵組合は、百万迷宮の一部組織と交易を進めることに成功した。それによって実現したのが、小鬼レンタルサービスである。このサービスは、文字通り、いくばくかの金銭とひきかえに、迷宮探偵に配下として小鬼を貸し与えるというもの。一度、お金を支払えば、特別に辛い仕事を命令しなければ、半永久的に仕えてくれる。彼らの生活と素行を保証してやれば、律儀に色々な雑用をこなしてくれるため、迷宮事件の捜査はもちろん、日常生活でも色々と役に立つのだ。現在、街の景色の中に、小鬼が急速に溶け込んでいる最中だ。難点は、ちょっとした傷を負うだけで、百万迷宮に戻ってしまうため、自分の目の届かないところで仕事をさせるのは難しいところだろうか。

人物創造
メイキングセクション

現代編の人物作成は、とても自由度が高くなっている。色々なサプリとたっぷり時間を用意して、じっくり楽しもう。

## 現代編のキャラクター

現代編のゲームで、通常ともっとも異なるのは、キャラクターを構成するデータの中に「経験値」が追加されることである。経験値を消費して、スキルやレアアイテムを購入することができるようになる。

## レベルと経験値

現代編のキャラクターは、累積経験値と消費経験値の2種類を管理することになる。

累積経験値は、キャラクターのレベルに関係する。累積経験値が一定数を超えるごとに、キャラクターのレベルが1点上昇する。下記の表を参照のこと。

消費経験値は、スキルやアイテムを獲得するために使用した経験値の合計値である。

何らかの効果によって、経験値が上昇した場合、累積経験値にその値を加算する。反対に減少する場合は、消費経験値にその値を加算する。累積経験値から消費経験値を引いた値が、実際の経験値になる。

**レベルと経験値対応表**

| レベル | 結果 |
|---|---|
| 1 | 0～49 |
| 2 | 50～99 |
| 3 | 100～149 |
| 4 | 150～199 |
| 5 | 200～299 |
| 6 | 300～399 |
| 7 | 400～499 |
| 8 | 500～649 |
| 9 | 650～799 |
| 10 | 800～999 |

## キャラクターのレベル

現代編を遊ぶ場合、GMはどのくらいの経験値を使ってキャラクターを作成するかを自由に決めることができる。特に指針がない場合、経験値は100点、レベルは3レベルから開始する。

## 設定

名前、性別、年齢を自由に設定する。名前は、右の現代編名前決定表を使って決めることもできる。

## クラスとジョブ

クラスは、基本ルールブックと同じように決定する。

ジョブは、クラスによって決定方法が異なる。国王のキャラクターをつくる場合、生まれ表の中から、好きなジョブを選ぶことができる。

騎士、大臣、神官、ニンジャの各クラスのキャラクターを創る場合、自分のもっとも高い能力（クラスによる基本値が4になっているもの）と同じ能力値が、能力値ボーナスになっているジョブを生まれ表の中から選ぶ。

従者の場合、生まれ表を使って、ランダムにジョブを決定する。

**●特殊設定**

現代編でもPCは、基本的に国王や神官などのクラス、星術師や宦官などのジョブにつくことになる。各プレイヤーは、自分のPCが、どうしてそのようなクラスやジョブについているのかの設定を考えること。下記の特殊設定表によって、ランダムに決定してもよい。

**特殊設定表** 1D6

| ダイス | 結果 |
|---|---|
| ⚀ | あなたは、迷宮災厄に巻き込まれ、人体迷宮化現象を引き起こしてしまった。かろうじて生き残ったあなたは、人並み外れた力を持つ存在に生まれ変わった。あなたのクラスやジョブは、その力が発露したものである |
| ⚁ | あなたは、百万迷宮からこの世界に訪れた移住者の1人である。あなたのクラスやジョブは、あなたが百万迷宮にいた当時のものである |
| ⚂ | あなたは、超古代文明や歴史上の偉人が転生した存在である。あなたのクラスやジョブは、前世のものであり、あなた自身は平凡な現代人である。しかし、前世の記憶があなたに特殊な力を授けているのだ |
| ⚃ | あなたは、歴史の闇に隠れた特殊能力者たちの末裔である。あなたのクラスやジョブの名称は便宜的なものであり、実際には、指定されたクラスやジョブによく似た性質を持つ特殊能力者なのである。各プレイヤーは、自分のキャラクターの設定を考え、現代の雰囲気になじむような名称を改めて設定すること |
| ⚄ | あなたは、政府や巨大企業、宗教機関などによってつくられた存在である。あなたのクラスやジョブは、科学的、もしくは魔術的に設計された機能、もしくはそのコードネームなのだ |
| ⚅ | あなたは、ゲームが大好きなことをのぞけば、たいした才能もない単なる一般人だ。しかし、ひとたび迷宮に入ると、シャーペンを剣に、携帯電話を魔法の杖に、缶コーヒーをポーションに変化させることができた。そうした能力の持ち主は、ハイローラーと呼ばれ、あなたのクラスやジョブは、あなたのハイローラーとしての能力名である |

## 能力値・副能力値の決定

能力値、副能力値は、基本ルールブックと同じように決定する。ただし、「経験値の使用」のタイミングで、さらに能力値や副能力値を上昇させることができる。

## スキルの決定

スキルは、クラスとジョブのものを修得できる。それ以外のスキルは、「経験値の使用」のタイミングで、さらに追加で修得することができる。

## 現代編名前表

名前をランダムに決定したい人、『迷宮キングダム』現代編らしい名前が思いつかない人は、この現代編名前決定表を使ってもよい。1D6を2回振り、名前決定表、名字決定表の指示にそれぞれ従うこと。

### 名字決定表 1D6

| ダイス | 結果 |
|---|---|
| ⚀ | 平凡系名字表 |
| ⚁ | 平凡系名字表 |
| ⚂ | 伝奇系名字表 |
| ⚃ | 伝奇系名字表 |
| ⚄ | 探偵系名字表 |
| ⚅ | 探偵系名字表 |

### 名前決定表 1D6

| ダイス | 結果 |
|---|---|
| ⚀ | 平凡系名前表 |
| ⚁ | 平凡系名前表 |
| ⚂ | 伝奇系名前表 |
| ⚃ | 伝奇系名前表 |
| ⚄ | 奇天烈系名前表 |
| ⚅ | 奇天烈系名前表 |

### 平凡系名字表 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 中村（ナカムラ） | 23 | 田中（タナカ） | 36 | 三浦（ミウラ） |
| 12 | 鈴木（スズキ） | 24 | 井上（イノウエ、イカミ、イナエ） | 44 | 金子（カネコ） |
| 13 | 緒方（オガタ） | 25 | 山田（ヤマダ） | 45 | 清水（シミズ、キヨミズ） |
| 14 | 東（ヒガシ、アズマ） | 26 | 木村（キムラ） | 46 | 小山（コヤマ、オヤマ） |
| 15 | 藤原（フジハラ） | 33 | 中島（ナカジマ、ナカシマ） | 55 | 菊地（キクチ） |
| 16 | 高橋（タカハシ） | 34 | 後藤（ゴトウ） | 56 | 渡辺（ワタナベ、ワタベ、ワタノベ） |
| 22 | 石川（イシカワ） | 35 | 長谷川（ハセガワ） | 66 | プレイヤーと同じ名字 |

### 伝奇系名字表 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 天羽（アモウ） | 23 | 闇丸（ヤミマル） | 36 | 人外（ジンガイ） |
| 12 | 貴楽部（タカラベ） | 24 | 志屍（シカバネ） | 44 | 銃廊寺（ジュウロウジ） |
| 13 | 夕凪（ユウナギ） | 25 | 卍洞（バンドウ） | 45 | 詩門（シモン） |
| 14 | 暴龍院（ボウリュウイン） | 26 | 虚城（ウツロギ） | 46 | 魔壁（マカベ） |
| 15 | 鬼伽藍（オニガラン） | 33 | 七星（ナナホシ） | 55 | 階法（カイホウ） |
| 16 | 國祭（クニマツリ） | 34 | 檻姫（オリヒメ） | 56 | 緋室（ヒムロ） |
| 22 | 深海（フカミ） | 35 | 鍵鎖（カギモリ） | 66 | 迷ノ宮（マヨイノミヤ） |

### 探偵系名字表 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 金田一（キンダイチ） | 23 | 江戸川（エドガワ） | 36 | 安堂（アンドウ） |
| 12 | 明智（アケチ） | 24 | 工藤（クドウ） | 44 | 法水（ノリミズ） |
| 13 | 浅見（アサミ） | 25 | 中善寺（チュウゼンジ） | 45 | 犀川（サイカワ） |
| 14 | 伊集院（イジュウイン） | 26 | 濱（ハマ） | 46 | 鮫島（サメジマ） |
| 15 | 上田（ウエダ） | 33 | 九十九（ツクモ） | 55 | 秋（アキ） |
| 16 | 御手洗（ミタライ） | 34 | 神宮寺（ジングウジ） | 56 | 結城（ユウキ） |
| 22 | 神津（コウヅ） | 35 | 神戸（コウベ） | 66 | 目川（メカワ） |

### 平凡系名前表（男名／女名） D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | （1D6）ロウ（一郎、三朗）／（1D6）ハ（一羽、双葉） | 23 | カズユキ（和幸）／トモコ（智子、友子） | 36 | ワタル（渡、渉）／アスカ（飛鳥、明日香） |
| 12 | タロウ（太郎）／ハナコ（花子） | 24 | タツヤ（達也、辰哉）／リカ（里香、理佳） | 44 | アキラ（明、章）／メグミ（恵） |
| 13 | タケシ（猛、武士）／アイ（愛） | 25 | シュン（俊、瞬）／シノ（志乃） | 45 | マコト（真、誠）／キョウコ（恭子、京子） |
| 14 | トオル（亨、徹）／ユウ（由宇、優） | 26 | シンジ（真治、信司）／アカネ（茜） | 46 | ダイスケ（大輔）／ヒロミ（博美、広海） |
| 15 | ハジメ（始、一）／アキ（亜紀） | 33 | ノボル（登、昇）／ケイコ（圭子、敬子） | 55 | ススム（進、晋）／ユミ（由美、夕実） |
| 16 | マサシ（正志、雅司）／ミユキ（美由紀） | 34 | ヒロト（博人、弘斗）／ナナ（奈々、七菜） | 56 | ミノル（実、稔）／ヒカリ（光） |
| 22 | ケンタ（健太）／エリ（絵里） | 35 | マサユキ（正行、雅之）／サナエ（早苗） | 66 | プレイヤーの名前 |

### 伝奇系名前表（男名／女名） D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | アクタ（芥、悪太）／ヨミ（黄泉、夜美） | 23 | シラヌイ（不知火、白縫）／ランギク（乱菊） | 36 | バサラ（婆娑羅、伐叉羅）／キリン（麒麟、希林） |
| 12 | クロウ（黒烏、苦狼）／アヤメ（殺女、妖目） | 24 | ツグヒト（継人、次庇徒）／レイ（零、玲） | 44 | カムイ（神威、嚼維）／ウララ（麗、怨羅） |
| 13 | キョウシロウ（狂四郎）／カレン（可憐、火蓮） | 25 | ヒエン（飛燕、秘炎）／アリス（亜里須） | 45 | アクマ（悪魔、亜貢真）／カガリ（篝、渦狩） |
| 14 | ドクロ（髑髏、毒露）／キリコ（霧子、斬乎） | 26 | ホムラ（焔、帆叢）／オウカ（桜花、皇華） | 46 | クオン（久遠、九音）／アリカ（在処、有里歌） |
| 15 | ムサシ（武蔵、夢刺）／カナタ（彼方、可奈多） | 33 | グレン（紅蓮、颶漣）／カグラ（神楽、華鞍） | 55 | ヨハネ（夜羽）／マユ（摩由、繭） |
| 16 | ケンゴ（験護、剣檎）／ヒナ（雛、陽菜） | 34 | ライゴウ（雷轟）／サツキ（皐月、殺姫） | 56 | グンジ（軍慈、群兒）／ヒミコ（卑弥呼、妃巫女） |
| 22 | ジュウゾウ（獣造、銃蔵）／ウタコ（歌子） | 35 | タイガ（大河、帯牙）／ツバメ（燕、乙鳥） | 66 | タテワキ（帯刀、楯脇）／カスミ（霞、香澄） |

### 奇天烈系名前表 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 名字と同じ | 23 | 生まれ表でランダムに決定 | 36 | 名前表Bでランダムに決定 |
| 12 | 好きなスキルの名前（突撃、仮面） | 24 | 単語表1でランダムに決定 | 44 | 列強系名前表でランダムに決定 |
| 13 | 好きなアイテムの名前（だんびら、地図） | 25 | 単語表2でランダムに決定 | 45 | エキゾチック名前表でランダムに決定 |
| 14 | 好きな施設の名前（騎士団、温泉） | 26 | 単語表3でランダムに決定 | 46 | 名前表Cでランダムに決定：＊ |
| 15 | 好きなトラップの名前（大爆発、蝕） | 33 | 単語表4でランダムに決定 | 55 | 名前表Dでランダムに決定：＊ |
| 16 | 好きなモンスターの名前（小鬼、魔剣） | 34 | 素材表でランダムに決定 | 56 | インパクト名前表でランダムに決定：＊ |
| 22 | 名前はない | 35 | 名前表Aでランダムに決定 | 66 | ファンタジック名前表でランダムに決定： |

＊：『げっちゅー★キングダム！』に収録

#### コラム
#### 伝奇衆

現代編の世界には、歴史の闇部で、闘争を繰り広げる異能者たちの一族がいた。彼らは、伝奇衆と呼ばれ、過去においては武芸者や忍者、妖術師として朝廷や幕府、大名などに仕えていた。迷宮探偵の先祖ともいうべき存在である。現在の彼らは、五侠八戒の統率のもと、社会の裏側で起きる迷宮事件の処理を行っている。ただ、五侠八戒といっても一枚岩ではなくその中で、熾烈な勢力争いが行われている。また五侠八戒の統率を好まぬ伝奇衆もいる。貴楽部や國祭といった旧財閥と結びついた一派や、天羽や深海など、先住民族の血をひく伝奇衆は、五侠八戒と正面から対立し、時として迷宮支配者と手を組むこともある。

## アイテムの決定

アイテムは、基本ルールブックと同じように決定する。ただし、「経験値の使用」のタイミングで、さらに追加でアイテムを購入することができる。

## 感情値の決定

感情値は、基本ルールブックと同じように決定する。

## 好きなもの・嫌いなもの

好きなもの、嫌いなものは、基本ルールブックと同じように決定する。望むなら、右の現代編単語表を使って決めることもできる。

## 経験値の使用

プレイヤーは、経験値を消費して、自分のキャラクターの能力値を上昇させたり、アイテムやレアアイテムを購入することができる。

経験値は、下記の目的で使用できる。また、経験値は、使用せずにとっておくこともできるが、準備フェイズにしか使用できない。

### コラム
### 経験値の使い方

経験値は、必ずしもすべてを使い切る必要はない。とっておいて、ゲームの内容に合わせて、アイテムを購入したりしてもよいのである。普段の『迷宮キングダム』では使用することのできなかったあのスキルやあのアイテムを存分に使ってみてほしい。また、GMはシナリオの報酬として、経験値を使うこともできる。シナリオの想定する目標をうまくクリアした場合、各プレイヤーに10点程度の経験値のボーナスを与えてもよいだろう。

### 経験表

| 項目 | 消費する経験値 |
|---|---|
| 能力値の上昇 | 能力値1つを選ぶ。[その能力値の現在の値×20] 点の経験値を消費すると、その能力値が1点上昇する |
| 一般スキルの修得 | 20点の経験値を消費すると、一般スキル1種を修得する |
| アドバンスドスキルの修得 | 自分のジョブのスキルグループに対応したアドバンスドスキル1種を選ぶ。[(現在修得しているアドバンスドスキルの数+1)×20] 点の経験値を消費すると、そのアドバンスドスキル1種を修得する |
| モンスタースキルの修得 | 【人類の敵】を修得していないモンスターの中から、修得しているモンスタースキル1種を選ぶ。[(現在修得しているモンスタースキルの数+そのスキルを修得しているモンスターのレベル)×20] 点の経験値を消費すると、そのモンスタースキル1種を修得する |
| コモンアイテムの購入 | コモンアイテム1個を選ぶ。[そのコモンアイテムの価格×1] 点の経験値を消費すると、そのコモンアイテムを購入できる |
| レアアイテムの購入 | レアアイテム1個を選ぶ。[そのレアアイテムの価格の( )内の数値×5] 点の経験値を消費すると、そのレアアイテムを購入できる |
| 施設の購入 | 施設1軒を選ぶ。[その施設の価格×3] 点の経験値を消費すると、その施設を購入できる |
| 配下の獲得 | 1点の経験値を消費すると、1人の《配下》を獲得することができる |
| 逸材の獲得 | 生まれ表の中から、ジョブ1つを選ぶ。20点の経験値を消費すると、そのジョブの逸材1人を獲得できる |
| モンスターの民の獲得 | 【人類の敵】を修得していないモンスター1体を選ぶ。[そのモンスターのレベル×10] 点の経験値を消費すると、そのモンスターの《民》1人を獲得できる |
| 魔獣のPCを作成 | 100点の経験値を消費する |
| 妖精のPCを作成 | 50点の経験値を消費する |
| 死霊のPCを作成 | 30点の経験値を消費する |
| 呪物のPCを作成 | 50点の経験値を消費する |
| ラストサムライのPCを作成 | 20点の経験値を消費する |
| マヨネーズキングのPCを作成 | 20点の経験値を消費する |
| 小鬼のPCを作成 | 20点の経験値を消費する |

**●能力値の上昇**

自分のクラスによって、得意分野となる能力値が設定されている。それぞれの得意分野は、大臣は〔才覚〕、神官は〔魅力〕、ニンジャは〔探索〕、騎士は〔武勇〕となる。国王は、人物創造時に好きな能力値1つを得意分野として選択することができる。また、従者には得意分野は存在しない。もしも得意分野を成長させる場合、［その能力値の現在の値×10］点の経験値を消費すると、その能力値が1点上昇する

**●アドバンスドスキルの修得**

現在の自分のジョブのスキルグループの中から、好きなスキル1種を修得することができる

**●アイテムの購入**

【携帯電話】を装備している場合、迷宮フェイズでも、経験値を消費してアイテムを購入することができる

**●施設の購入**

現代編では、施設はそのキャラクターの自宅ないしは、使用可能なコネクションとして扱う。個人の所有物として管理するが、持ち主の許可があれば、他のPCが使用することも可能である。現代編のキャラクターは、部屋タイプの施設と追加タイプの施設、それぞれを1つまでしか所有することができない

**●配下の獲得**

経験値を消費すると、《配下》を獲得することができる。この《配下》は、何らかの効果によって消費しない限り、ゲームを超えて維持することができる。ただし、維持するためには、終了フェイズ中に、［自分の《配下》の数×1/10］MGの維持費を支払わなければならない。維持費を払えなかった場合、《配下》は解散し、0人になる

**●逸材、モンスターの《民》の獲得**

現代編には王国が存在しないため、逸材やモンスターの《民》は、アイテムスロットで管理することになる。所持している逸材やモンスターの《民》1人につき、アイテム1つ分として数える。また、その状態では、彼らはアイテムと同様、アイテムを使用不能にしたり、破壊する効果の影響を受ける

## 王国創造

現代編のキャラクターは、迷宮事件を解決することができる迷宮探偵（もしくはその見習い）である。そのため、王国創造は行わず、PCたちが所属する探偵事務所の名前を設定する。

『迷宮キングダム』や『げっちゅー★キングダム！』の国名決定のルールと王国名決定表を使って、ランダムに探偵事務所の名前を決定することもできる。ただし、その場合、表3は必ず探偵社名表によって決定すること。

## 民の声

現代編のキャラクターたちは、宮廷の平均レベルと等しい値の《民の声》を持って、ゲームをスタートする。

## 予算

現代編のキャラクターがゲーム中にお金を獲得した場合、アイテムスロット1個に対して、10MGまで持つことができる。ちなみに、1MGは百万円として扱う。《予算》は、迷宮フェイズ以外なら、銀行に無限に預けることができ、それを使用することができる。

### 奥義スキルについて

本書で加わった奥義スキルは、新しいアドバンスドスキルである。このカテゴリのスキルは、アドバンスドスキルを修得できる条件を満たしていれば、ジョブのスキルグループに関わりなく修得することができる。ただし、修得するためには、前提となるスキルグループのスキルを1種以上修得している必要がある。どのスキルを修得している必要があるかは、下記を参照すること。条件さえ満たしていれば、現代編だけでなく、通常の『迷宮キングダム』でも修得することは可能である。

**【音断ちの剣】**：肉弾スキル
**【圧唱】**：星術、召喚、科学スキル
**【獣の記憶】**：迷宮スキル
**【嗚呼、無情】**：芸能スキル
**【撃墜領域】**：射撃スキル
**【甘い生活】**：便利、交渉、道具スキル

### 探偵社名表 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 協会 | 23 | 調査事務所 | 36 | 組 |
| 12 | 探偵事務所 | 24 | カンパニー | 44 | プロジェクト |
| 13 | 探偵社 | 25 | オフィス | 45 | 探偵団 |
| 14 | リサーチ | 26 | 興業 | 46 | 調査部後方処理課 |
| 15 | エージェンシー | 33 | コンツェルン | 55 | ドットコム |
| 16 | 興信所 | 34 | 探偵倶楽部 | 56 | サービス |
| 22 | システム | 35 | 研究会 | 66 | 機関 |

### 現代単語表1 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 家族 | 23 | 孤独 | 36 | 学生 |
| 12 | 金勘定 | 24 | 自慢話 | 44 | ジャンプ |
| 13 | 仕事 | 25 | 自分の未来 | 45 | 犬 |
| 14 | 兄姉 | 26 | 人情 | 46 | 計画 |
| 15 | 賭け事 | 33 | 自分の家 | 55 | 笑顔 |
| 16 | ケーキ | 34 | 手紙 | 56 | 真実 |
| 22 | 恋 | 35 | 漫画・アニメ | 66 | 善 |

### 現代単語表2 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 友人 | 23 | 団体行動 | 36 | 社会人 |
| 12 | ムダ使い | 24 | 猥談 | 44 | 小鬼 |
| 13 | 休日 | 25 | 過去の思い出 | 45 | 猫 |
| 14 | 弟妹 | 26 | 契約 | 46 | いきあたりばったり |
| 15 | 色事 | 33 | ここではないどこか | 55 | 涙 |
| 16 | 酒 | 34 | 携帯電話 | 56 | 謎 |
| 22 | 勉強 | 35 | ゲーム | 66 | 悪 |

### 現代単語表3 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 自分 | 23 | 宗教 | 36 | 戦闘 |
| 12 | 頭が悪い人 | 24 | 料理 | 44 | 詩 |
| 13 | 自殺 | 25 | 平凡 | 45 | 自由 |
| 14 | 人間 | 26 | 話し合い | 46 | 自然 |
| 15 | 自虐 | 33 | 地下 | 55 | だじゃれ |
| 16 | たばこ | 34 | タトゥー | 56 | 青空 |
| 22 | 癒し | 35 | 真心 | 66 | 空想 |

### 現代単語表4 D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 他人 | 23 | 科学 | 36 | 罠 |
| 12 | 頭がよい人 | 24 | ジャンクフード | 44 | 人混み |
| 13 | 殺人 | 25 | 変態 | 45 | 束縛 |
| 14 | 動物 | 26 | 暴力 | 46 | コンピュータ |
| 15 | 自慢 | 33 | 宇宙 | 55 | お説教 |
| 16 | ドラッグ | 34 | ピアス | 56 | 雨 |
| 22 | いやみ | 35 | 裏切り | 66 | 現実 |

コラム
### 迷宮課特別対策室

日本で起こる迷宮事件の大半は、迷宮探偵組合に所属する迷宮探偵に、処理が依頼される。しかし、国家レベルの迷宮事件ともなると、国土交通省官庁営繕部迷宮課特別対策室の出番である。中でも迷宮課の課長、迷ノ宮キングダム氏が出てくるとなると、事態は相当深刻である。キングダム氏は、エリート意識の塊で、二言目には「キャリアの私が言うのだから、正しいのだ」と口にする鼻持ちならない人物だ。納税者以外は、日本国民にあらずという姿勢であり、百万迷宮からの移住者など、非納税者の多い迷宮探偵たちをチンピラ同然に扱う。それゆえにつきあいのある迷宮探偵たちからは、蛇蝎のように嫌われているが、その人材運用能力には定評があり、先頃も数社の零細迷宮探偵事務所を舵取りして、「秋葉原魔道書分断事件」を解決した。

# 現代編

Contemporary System

**最後に、現代編の新ルールと変更点を掲載する。百万迷宮で遊ぶときに、アレンジして使ってもいいかもしれないぞ。**

## 基本的な変更点

現代編のキャラクターたちは、王国をもたない。そのため、王国を対象にした効果は無視してゲームを進める。

下記はその例外である。

**●国力**

国力の判定が必要になった場合、基本的に、その判定は失敗する。しかし、PCの誰かが《希望》1点を消費すると、そのキャラクターの、その国力に対応した能力値を使って判定を行うことができる。それぞれ国力と能力値は、下記のように対応する

〔生活レベル〕：〔才覚〕
〔文化レベル〕：〔魅力〕
〔治安レベル〕：〔探索〕
〔軍事レベル〕：〔武勇〕

**●民の声**

現代編に王国はないが、迷宮探偵に期待する一般市民は多い。そのため、《民の声》は存在する。しかし、その期待は、ランドメイカーにかかる期待ほどではないため、王国災厄表は使用しない

**●施設、逸材、モンスターの《民》**

現代編では、施設、逸材、モンスターの《民》は、王国でなく、キャラクターが所持できるようになっている。それらを対象にした効果は、王国ではなく、キャラクター単体を対象にした効果に変更される

## 行為判定の変更点

現代編では、絶対成功の処理を変更する。行為判定により絶対成功が発生すると、自動的に《気力》を2点獲得することができる。ただし、判定に使用した⚅の目を、さらに《気力》に変換することはできない

## 王国フェイズの変更点

王国フェイズは、下記の点を変更する。

**●プロローグ**

通常通り、プロローグを行ってもよい。ただし、プレイヤーごとに2D6を振り、p17にあるプロローグ表の結果に従ってもよい。プロローグ表には、平穏プロローグ表と劇的プロローグ表の2種類がある。サイコロを振る前に、どちらかを選ぶこと

**●円卓会議**

現代編では、円卓会議の処理は行わない

**●行動処理**

現代編では、各キャラクターが、好きな順番で1回ずつ自由に行動を行うことができる。

現代編では、計画的行動として買い物を行うことができる。買い物を行ったキャラクターは、経験値を消費して、アイテムや施設を購入したり、《配下》や逸材、モンスターの《民》を獲得することができる。

現代編では、散策を行うことはできない

**●道中表**

現代編では、道中表の処理は行わない

## 迷宮フェイズの変更点

迷宮フェイズは、下記の点を変更する。

**●解除**

トラップを解除したキャラクターは、[トラップのレベル×1]点の経験値を獲得する

**●スキルやアイテムを使う**

現代編では、誰かが休憩に成功していなくても、支援や計画のスキルやアイテムを使用することができる

**●推理**

現代編では、キャンプ中に推理と呼ばれる行動を行うことができる。推理は計画的行動として扱われる。推理を行う場合、現在いる部屋に隣接する部屋1つを選び、〔才覚〕で判定を行う。難易度は休憩と同様である。判定に成功すると、「情報」1D6個を消費する。そして、隣接する部屋にいるモンスターのデータを明らかにすることができる

**●イベントとハプニング**

現代編では、キャンプ中イベントやハプニングが発生した場合、本書のp15～16にある現代編イベント表、現代編ハプニング表を使用すること

## 戦闘の変更点

戦闘は、下記の点を変更する。

**●痛打表と戦闘ファンブル表**

現代編では、命中判定において絶対成功が発生すると、ダメージが1D6点上昇するうえに、2D6を振り、痛打表の結果に従う。また、絶対失敗が発生すると、2D6を振り、現代戦闘ファンブル表の結果に従う

**●経験値の獲得**

戦闘が終了すると、倒したモンスターによって経験値を獲得する。倒したモンスターのレベルを合計すること。その値を、戦闘開始時の宮廷の人数で割った値が、各キャラクター1人が獲得する経験値である

## 終了フェイズの変更点

終了フェイズは、下記の点を変更する。

**●王国変動**

現代編では、王国変動は行わない

**●エピローグ**

通常通り、エピローグを行う。このとき、プロローグでプロローグ表を使っているキャラクターがいれば、全体のエピローグとは別に、個別のエピローグを用意して、その結果を処理してもよい。物語の結末を美しく、また、面白く演出しよう

**●収支報告**

現代編では、収支報告は行わない。ただし、誰かが【王宮】の施設を持っていた場合、2D6を振り、相場表の指示に従って相場を決め、素材をお金に換えることはできる

**●予算会議**

現代編では、予算会議は行わない。そのため、維持費は発生せず、領土の獲得を行うこともできない

**●探索会議**

現代編では、探索会議は下記のように行う。まず、参加者全員は順番に、「他のキャラクターとの会話を、もっとも楽しんでいたキャラクター」が誰だったかを選び、その理由を説明する。このとき、自分のキャラクターを選んでもよい。

全員が説明したら、次は同様にして、「楽しいロールプレイを行っていたキャラクター」、「迷宮探索において活躍をしたキャラクター」を選び、理由を説明する。

それらの項目について、全員説明が終了したら、参加者各位は、その内容をかんがみて、今回のゲームで一番活躍した人を口に出さないようにして選ぶ。

GMは、全員がキャラクターを選んだのを確認した後、「せーのーでっ」のかけ声とともに、選んだキャラクターを操っているプレイヤーを指ささせる。このとき、自分を指さすことはできない。

もっとも多くの参加者に指さされたキャラクターは、勲章を1つ獲得する。指さされた数が同数だった場合、サイコロを振るなり、じゃんけんをするなりして、1名に絞ること

### 痛打表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | あなたの攻撃の手応えが、武器に刻まれる。その攻撃に使用した武具アイテムにレベルがあれば、そのレベルが1点上昇する |
| 3 | 電光石火の一撃。攻撃の処理が終了した後、もう一度、行動を行うことができる |
| 4 | 凄まじい一撃は、相手の姿形をかえるほどだ。攻撃目標に「呪い」のバッドステータスを与える |
| 5 | 乾坤一擲！　その攻撃の威力を算出したあと、それをさらに2倍することができる |
| 6 | 凄まじい威力で、相手を吹き飛ばす。攻撃目標を好きなエリアに移動させる |
| 7 | 会心の一撃!!　攻撃の威力が1D6点上昇する |
| 8 | あと1歩まで追いつめる。ダメージを与える代わりに、攻撃目標の残り《HP》を1D6点にすることができる |
| 9 | 敵の勢いを利用し、大ダメージ！　攻撃の威力が、攻撃目標のレベルと同じ値だけ上昇する |
| 10 | 狙いが的中！　敵の技を封じる！　攻撃目標のスキル1種を選ぶ。その戦闘の間、そのスキルを未修得の状態にする |
| 11 | 怒りの一撃！　攻撃の威力が2D6点上昇する |
| 12 | 敵の急所をとらえ、一撃のもとに斬り伏せる。攻撃目標の《HP》を0にする |

**●解散**

現代編では、《配下》は解散しない。現在の《配下》の値をメモしておくこと

**●レベルアップ**

現代編では、累積経験値が一定値にならないとレベルアップしない。また、レベルアップしても、スキルは獲得しない。スキルを獲得するためには、規定の経験値を消費すること。レベルアップすると、《HP》と《配下》の上限が上昇し、感情値がリセットされる

## トラップ

現代編では、タイプが「部屋」のトラップを、「イベント」タイプに変更することができる。このとき、どんなものに設置できるかは、トラップのカテゴリによって決定される。また、タイプを「イベント」に変更した場合、そのトラップのレベルが3点上昇したものとして扱う。

GMは、宮廷がタイプが「イベント」に変更されたトラップがある部屋に入った場合、必ず設置している対象について描写しなければならない。

**●古典的トラップを設置できる対象**

壁、床、天井、扉、石像、容れ物

**●施設系トラップを設置できる対象**

何かの商業施設、家屋、物置、棚

**●遭遇系トラップを設置できる対象**

NPC、モンスター、植物、扉、絵画

**●災害系トラップを設置できる対象**

水晶球、祭壇、宝物、鏡、ボタン

**●移動系トラップを設置できる対象**

電話、井戸、扉、絵画、乗り物

### 現代戦闘ファンブル表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | 敵に援軍が現れる！　敵軍の中でもっともレベルの低いモンスターが1D6体増える（モンスターの場合、好きなPCの《配下》が1D6体上昇する） |
| 3 | 敵の士気がおおいにゆらぐ。自軍のキャラクター全員は、1マス後退する |
| 4 | 勢いあまって仲間を攻撃！　自分のいるエリアの中から、ランダムに自軍のキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに使用している武器と同じ威力のダメージを与える |
| 5 | つい仲間と口論に。自軍の未行動のキャラクターの中からランダムに1体を選ぶ。そのキャラクターが行動済みになる |
| 6 | 馬鹿な！　魔法の効果が！　自軍のキャラクターが使用したスキルやアイテムの効果で、その戦闘の間持続するものが、すべて無効になる |
| 7 | いててててて。自分を傷つけてしまう。自分に1D6ダメージ |
| 8 | 自分の攻撃の勢いを利用され、相手の反撃を受ける。自分の《HP》を現在の半分の値にする |
| 9 | おおっと、アイテムを落っことした。自分が装備しているアイテムからランダムに1個を選ぶ。そのアイテムが破壊される（モンスターの場合、自分に1D6ダメージ） |
| 10 | 激しい戦いに、カーネルが活性化。戦闘系トラップからランダムに1種を選ぶ。その場に、そのトラップが配置される |
| 11 | あなたの攻撃は空をきり、絶望に囚われる。自分と、自分に対して1点以上《好意》を持っているキャラクター全員の《気力》1点を減少する（モンスターの場合、自分に1D6ダメージ） |
| 12 | あっ！　武器がすっぽぬけた。攻撃に使用していたアイテムが破壊される（モンスターの場合、自分に1D6ダメージ）。バトルフィールドにいるキャラクターの中からランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの《HP》が1点になる |

**コラム**

### シナリオ作成

現代編のシナリオ作成では、どちらかというと物語に重点をおいて、作成するのがよいと思われる。その迷宮の迷核は何なのか？　どのような理由で、それが迷核化したのかなどを設定するとよいだろう。シナリオの途中で、その設定のヒントを出し、犯人や動機を推理させると探偵らしくなるだろう。モンスターや罠の設置は、通常通りの制限の中で配置するのがよいだろう。ただし、現代編では、キャラクター作成の自由度が高いので少し強めのモンスターを配置してもよいかもしれない。もしも、GMが『迷宮キングダム』にとても精通しているなら、[宮廷の平均レベル×10] 点のシナリオ専用の経験値を用意しておき、シナリオ中にモンスターを強化するというのも、面白いかもしれない。

## 才覚イベント表 2D6

| ダイス | 結果 |
|---|---|
| 2 | 「犯人が分かりました……」そのマップの支配者だと思われる人物の名前を推理すること。それが正解だった場合、経験値を［1D6＋支配者のレベル］点獲得する |
| 3 | 地道な聞き込み調査の結果、色々なことが明らかになる。「情報」の素材を1D6個獲得する |
| 4 | 世界は迷宮に満ちていることに気づく。そのゲームの間、自分の《器》が1点上昇する |
| 5 | 機械のように正確な思考。この行動では、行動済みにならない |
| 6 | あなたの推理が冴える！　「情報」の素材1D6個が手に入る |
| 7 | 「一体！　一体犯人は誰なんでしょうッ!?」迷宮事件に怯えるNPCが現れる。そのマップの支配者だと思われる人物の名前を推理すること。それが正解だった場合、《民の声》が1D6点回復する |
| 8 | ……なるほど、そういうことかッ!!　この部屋に仕掛けられたイベント型のトラップをすべて解除することができる |
| 9 | あなた方が調査している迷宮事件に、マスコミの取材攻勢が押し寄せる！　好きなだけ警戒度を下げる。下げた値だけ、《民の声》が回復する |
| 10 | 迷宮化によってその建物から出られなくなった被害者をみつける。自分の《配下》が1D6人増える |
| 11 | 同業者たちに出会う。好きなコモンアイテムを1個選び、〔才覚〕で難易度［7＋そのアイテムの価格］の判定を行う。成功すると、そのアイテム1個をもらうことができる |
| 12 | こんなこともあろうかと、準備をしておいたのさ。自分の修得しているスキル1種を選ぶ。そのスキルを未修得の状態にし、そのスキルと同じスキルグループのスキル1種を修得する。この効果は永続する |

## 魅力イベント表 2D6

| ダイス | 結果 |
|---|---|
| 2 | あなたの美しさに、思わず迷宮が見とれてしまう。そのマップの自分に対する《好意》が1点上昇する。以降そのゲームの間、自分に対するモンスターの命中判定の達成値が、その《好意》の値だけ減少する |
| 3 | あなたの言葉が相手に染み渡る。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの《好意》と《敵意》を入れ替えることができる。また、その属性を自由に変更することができる |
| 4 | 「もう少しだ。がんばろう」あなたの声に、仲間たちが立ち上がる。宮廷のキャラクターは、自分に対する《好意》の値だけ、《HP》が回復する。また、このゲームで消費していた《配下》が1D6人回復する |
| 5 | こっそり2人で抜け出していい雰囲気に。1クォーター経過すれば、自分以外の好きなキャラクター1体を選び、互いに対する《好意》1点を上昇させることができる |
| 6 | なんで、あいつは分かってくれないんだろう？　自分に対する《好意》を持っていないキャラクターの中から、好きなキャラクター1体を選ぶ。自分のそのキャラクターへの《好意》が1点上昇する |
| 7 | あいつと目が合う。自分以外の宮廷の中から、ランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターから自分に対する《好意》か、自分からそのキャラクターに対する《好意》かのいずれかが1点上昇する |
| 8 | 熱い視線がまぶしい。好きなキャラクター1体の自分に対する《好意》が1点上昇する |
| 9 | あなたの微笑みに、みんなが虜になる。自分に対して《好意》を持ったキャラクター全員の《好意》が1点上昇する |
| 10 | 思い思い、素敵な会話を楽しむ。宮廷全員は、自分が《好意》を持っているキャラクター1体を選ぶ。選ばれたキャラクターは、［その《好意》の値＋1D6］点の経験値を獲得する。誰からも選ばれなかったキャラクターは、《気力》が1点減少し、宮廷の中からランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターへの《敵意》が1点上昇する |
| 11 | あなたの魅力にひかれた怪物たちが、どこからともなく現れる。ランダムエンカウント表で、そのモンスターを決定すること。〔魅力〕で難易度10の判定に成功すれば、そのモンスターを倒したのと同様のお宝表の処理を行うことができる。絶対失敗すると、戦闘が発生する |
| 12 | ふとした拍子に唇が触れあう★　好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの自分以外に対する《好意》を合計し、その値を自分に対する《好意》に加える。その後、そのキャラクターの自分以外に対する《好意》をすべて0にする |

## 探索イベント表 2D6

| ダイス | 結果 |
|---|---|
| 2 | 使い慣れた道具ほど手になじむ。ランダムに自分のアイテムスロット1つを選ぶ。そこにレベルのあるアイテムがあった場合、そのレベルが1上がる |
| 3 | 宝箱をみつける。好きな素材1種類を選び、それを1D6個獲得する |
| 4 | 部屋には隠された情報の手がかりがッ！　好きな部屋を指定する。その部屋にいるモンスターの名前とトラップの数を、GMから教えてもらうことができる |
| 5 | 部屋を捜索している途中、思い出話に花を咲かせる。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する《好意》が1点上昇する |
| 6 | モンスターの墓場を発見して、みんなで捜索！　好きな素材を1種類選ぶ。宮廷全員の中で、あなたに対する《好意》の合計値だけ、その素材が手に入る |
| 7 | 迷宮化を紐解き、巧妙に隠されたトラップを発見する！　その部屋に隠されたトラップをすべて発見し、解除する |
| 8 | 隣の部屋から妙な音が聞こえる。この部屋に隣接する好きな部屋1つを選ぶ。〔探索〕で難易度10の判定に成功すると、その部屋にモンスターがいるかどうか、またいるなら、モンスターの種類と数が分かる |
| 9 | 【エレベータ】を発見する。神官は、この部屋で【信者】を使用することができる |
| 10 | 先客の死体がみつかる。使えそうな装備は、ありがたく頂戴しておこう。コモンアイテムのカテゴリの中から好きなもの1つを選び、その中からランダムに決めたアイテム1個を手に入れる |
| 11 | 迷宮のほころびを発見する。このゲームの間、この部屋から、迷宮の外に帰還することができる |
| 12 | こ、これは秘密の扉!?　この部屋に隣接する好きな部屋に通路を伸ばすことができる |

## 武勇イベント表 2D6

| ダイス | 結果 |
|---|---|
| 2 | 時が満ちるにつれ、闘志が高まる。現在の経過ターン数と等しい値だけ、《気力》が回復する |
| 3 | もっと……もっと敵と戦いたい。血に飢えた自分を発見する。《気力》を1点獲得し、《HP》を1D6点回復する |
| 4 | むごたらしい亡骸を発見する。このマップの支配者の名前がわかっていれば、宮廷全員、支配者への《敵意》を1点上昇できる |
| 5 | みんなの緊張をとく。好きなだけ警戒度を下げる。下げた値だけ、宮廷全員の《気力》が回復する |
| 6 | 少し見ないうちに、恐るべき実力を身につけている。今のうちに潰しておくか……　好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターへの《敵意》が1点上昇する |
| 7 | 戦いの中で誤解がとける。好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターに対する《敵意》の分だけ、そのキャラクターへの《好意》を上昇させ、その後《敵意》を0にする |
| 8 | ちょっとした行き違いから、軽い口論になってしまう。宮廷の中からランダムにキャラクターを1体選ぶ。そのキャラクターとあなたの互いに対する《敵意》が1点上昇する |
| 9 | ライバルの活躍が気になる。宮廷全員の中で、あなたに対する最も高い《敵意》の値と同じだけ《気力》を獲得する |
| 10 | 仲間たちに警告を発する。好きなだけ警戒度を上げる。上げた値だけ、宮廷全員の《HP》が回復する |
| 11 | 隠れていた敵を発見！　ランダムエンカウント表で、モンスターを決定し、戦闘を行う。このモンスターを倒したあと、ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる |
| 12 | 殺意の波動を感じる。宮廷全員は、〔武勇〕で難易度10の判定を行う。失敗したキャラクターは、自分のもっとも高い《好意》を持つキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》分だけ、そのキャラクターに対する《敵意》を上昇させ、その後《好意》を0にする |

コラム

### 演出をはさむ

イベント表やハプニング表、痛打表や戦闘ファンブル表など、表によって様々な効果が発生したときは、演出をはさむ絶好の機会だ。GMとプレイヤーは、どうしてそんなことが起こったのか、また、そのときの風景やキャラクターの表情、周囲の反応など、細かい情景がどのようだったかなどを一緒になって考えてみてほしい。その場にいる人の気分になって、リアリティを優先してもよいし、普通はあり得ないようなハチャメチャ状況を想像するのも楽しい。ただし、一々細かく演出を行っていると、ゲームのテンポを阻害するのも事実。時間があまりないときなら、GMは、あえて演出をはさまないようにしてもよいだろう。

## 現代編
# キャンプ ハプニング表

### 才覚ハプニング表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | 記憶の迷宮化が進み、大事な記憶を失ってしまう。経験値が1D6点減少する |
| 3 | 国王の威信が問われる。もしあなたが国王でないなら、[宮廷全員の国王に対する忠誠の《好意》の合計]と[宮廷全員のあなたに対する忠誠の《好意》の合計]の値を比べ、あなたの方が高かった場合、国王とあなたのクラスを交換する |
| 4 | 思考に霧のとばりが降りる。「散漫」のバッドステータスを受ける |
| 5 | 重大な裏切りを犯してしまう！　あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》の分だけ、そのキャラクターへの《敵意》を上昇させ、その後《好意》を0にする |
| 6 | この人についていっていいのだろうか……？　宮廷全員の国王に対する《好意》が1点減少する（0未満には、ならない）。その結果、誰かの《好意》が0になると《民の声》が1点減少する |
| 7 | 宮廷のスキャンダルが暴露される！　宮廷全員のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値と同じだけ《民の声》が減少する |
| 8 | 公然と誰かを侮辱する。あなたの《好意》の中で、最も値が低いキャラクター全員の、あなたに対する《敵意》が1点上がる |
| 9 | あなたに疑惑がかけられる。宮廷全員のあなたに対する《好意》が1点減少し、《敵意》が1点上昇する（0未満には、ならない） |
| 10 | この区画一帯の迷宮化が一層激しくなる。1クォーターが経過する |
| 11 | 広がり続ける迷宮化現象を止めることなど不可能だ。何もかも虚しくなる。《気力》が0になる |
| 12 | 今の自分に自信が持てなくなる。D66を振り、生まれ表からランダムにジョブ1つを選ぶ。現在のジョブを、そのジョブに変更する |

### 魅力ハプニング表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | あなたの指揮に疑問を訴える者が……　〔魅力〕で難易度[現在の《配下》の値×1]の判定を行う。失敗した場合、[難易度−達成値]人の《配下》が減少する |
| 3 | あなたの何気ない一言が不和の種に……　好きなキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する宮廷全員の《敵意》が1上昇する |
| 4 | あなたの美しさに嫉妬した迷宮が、あなたの姿を変える。「呪い」のバッドステータスを受ける |
| 5 | 可愛さあまって憎さ百倍。あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》の分だけ、そのキャラクターへの《敵意》を上昇させ、その後《好意》を0にする |
| 6 | あなたをめぐって不穏な空気……　宮廷全員のあなたに対する愛情の《好意》を比べ、上から2人を選ぶ。その2人の互いに対する《敵意》が1点上昇する |
| 7 | いがみ合う宮廷の面々を見て、民の士気が減少する。宮廷全員のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値と同じだけ、《民の声》が減少する |
| 8 | 宮廷に嫉妬の嵐が巻き起こる。宮廷の中で、あなたに対して愛情を持つキャラクターの数を数える。このゲームの間、行為判定を行うとき、サイコロの目の合計がこの数以下だった場合、絶対失敗となる（2未満にはならない） |
| 9 | 愛想をつかされる。宮廷全員のあなたに対する《好意》が1点減少する（0未満には、ならない） |
| 10 | あなたの魅力に引き寄せられ、向こうから、不穏な人影がやってくる……　ランダムに遭遇系トラップの中から1つ選ぶ。そのトラップが発動する |
| 11 | あなたの恋人だという異性が現れる！　宮廷全員のあなたに対する《好意》を比べ、最も高いキャラクターを1人選ぶ。あなたは、そのキャラクターの〔武勇〕の値と同じだけ《HP》を減少する |
| 12 | 他人が信用できなくなる。このゲームの間、協調行動を行えなくなり、人間関係のルールも使用できなくなる |

### 探索ハプニング表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | 異常な飢餓感が襲う。空腹のあまり、ついこっそり1人で食事を食べてしまう。宮廷の中から【お弁当】か【フルコース】1個をなくし、「肥満」のバッドステータスを受ける |
| 3 | 流れ星に直撃。あなたの《HP》を1D6点減少する |
| 4 | 敵の過去を知り、相手に同情してしまう。あなたは、このマップの支配者に対する《好意》が1上昇する。このゲームの間、《好意》を持ったキャラクターに対して攻撃を行い、絶対失敗した場合、その《好意》の値だけ《気力》が減少する |
| 5 | 昨日の友は今日の敵。あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》の分だけ、そのキャラクターへの《敵意》を上昇させ、その後《好意》を0にする |
| 6 | 微妙な三角関係。自分の《好意》の中で、最も値が高いキャラクターをランダムに1人選ぶ。そのキャラクターの《好意》を見て、自分より高いものがいれば、そのキャラクター全員に対するあなたの《好意》を1点減少する |
| 7 | カーネルが活性化し、トラップが強化する。このゲームの間、トラップを解除するための難易度が1点上昇する |
| 8 | 友情にヒビが！　宮廷全員のあなたに対する《好意》が1点減少し、《敵意》が1点上昇する（0未満には、ならない） |
| 9 | うっかりアイテムを落として壊してしまう。ランダムにアイテムスロットを1つ選ぶ。そのスロットにアイテムが入っていれば、そのアイテムをすべて破壊する |
| 10 | 敵の迷宮化攻撃！　宮廷全員は〔探索〕で難易度11の判定を行う。失敗したキャラクターは、2D6点のダメージを受ける |
| 11 | 封印されていたトラップを作動させてしまう。ランダムに災害系トラップの中から1つ選ぶ。そのトラップが発動する |
| 12 | あなたを憎む迷宮支配者が、あなたの首に賞金をかけた。このゲームの間、モンスターの攻撃やトラップの目標をランダムに決める場合、その目標は必ずあなたになる（この効果を2人以上受けた場合、この効果を受けた者の中でランダムに決定する） |

### 武勇ハプニング表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | 古傷が痛み出す。このゲームの間、戦闘で、あなたに対する敵の攻撃が成功すると、常に1点余分にダメージを受ける |
| 3 | バカな！　不意打ちか!?　ランダムエンカウントが発生する。GMが自由に宮廷の陣形を変更した後、戦闘を行うこと |
| 4 | 配下の期待が、あなたの重荷となる。[現在の《民の声》−1D6]点だけ《気力》が減少する |
| 5 | 「あ、危ないッ!」配下があなたをかばう！　自分の《配下》が1D6人減少する |
| 6 | ムカついたので思わず殴る。自分の《敵意》の中で、最も値が高いキャラクターをランダムに1人選ぶ。そのキャラクターの《HP》が、自分の〔武勇〕と等しい値だけ減少する |
| 7 | 決闘だッ!　宮廷全員のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値を選ぶ。その値の分だけ、あなたの《HP》が減少する |
| 8 | 豚どもめ……　宮廷全員に対する《敵意》が1点上昇する |
| 9 | 戦いに疲れる。《気力》が1点減少する |
| 10 | 不意に絶望と虚無感が襲い、あなたたちの心が折れる。宮廷全員の《気力》が1点減少する |
| 11 | あなたを親の仇というものたちが現れた。ランダムにゲーム中に倒したモンスターの中から1種類を選ぶ。そのモンスター1D6体と戦闘を行うこと |
| 12 | 自分の失敗が許せない。このゲームの間、《器》が1点減少したものとして扱う |

コラム
#### ファンブルの演出

ファンブルの効果は、非常に厳しい。それゆえに大臣の【徴収】のスキルは強力である。ただ、あまりにも強力なため、ハプニング表やファンブル表を使ったことがないプレイグループも多いのではないだろうか？　バラエティ豊かな表の数々も『迷宮キングダム』の魅力のひとつ。せっかくあるのだから、使ってみてほしいという側面もある。そこで、下記のような処理を提案する。絶対失敗が発生したとき、まずは該当する表により、もしも絶対失敗が起こったら、どのような効果が発生するかを確定する。大臣は、その結果を見た後、【徴収】を使用するかどうかを決断できるようにするのだ。絶対失敗が無効化されたら、すんでのところで、そうした状況を回避した……と演出するとよいだろう。

## 平穏プロローグ表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | 自分の部屋の扉を開けると、そこは迷宮だった。まさか、オレの家が迷宮化するなんてなぁ。何がなんでも、この迷宮化をとかなければならない。PCは、迷宮の入り口で呆然としており、他のPCたちがマップの入り口に到達すると合流できる。PCは、そのマップの迷宮化をとくことができれば、20点の経験値を獲得する |
| 3 | 朝起きると、あなたの性別が変わっていた。こ、これは一大事ッ!? どうやら、これは一種の「呪い」のようだと思われるが…… GMは、マップの中に新たに【変身】のトラップを配置し、PCに「呪い」のバッドステータスを与える。PCは、このトラップを解除することができれば、「呪い」は解除され、性別は元に戻り、20点の経験値を獲得できる |
| 4 | 「これが現代に潜む闇を切り裂く、迷宮探偵の実像なのです!」レポーターがカメラに向かって叫ぶ。何の因果か、マスコミの取材を受けることになってしまった。今度の仕事は、こいつらのお守りもしないとな…… PCは、戦闘中、自分のキャラクターのほかにレポーターを操作する。データは、すべての能力値が2、《回避値》10、《HP》が10点としてあつかう。レポーターは、移動以外の行動を行うことはできない。レポーターを生きたまま迷宮の外に連れ帰ることができれば、20点の経験値を獲得できる |
| 5 | 家族や友人、恋人など、あなたの大切な人の誕生日が迫っている。日頃お世話になっているあの人に、何かプレゼントをおくりたい。そんなとき、風の噂でその人の欲しいものを聞きつけた。GMは、シナリオに登場する好きなアイテム1つを選ぶ。そのアイテムを、PCの大切な人の欲しがっているものに設定して、PCをシナリオに導入すること。そのアイテムを獲得し、大切な人にプレゼントすれば、10点の経験値を獲得できる |
| 6 | 「ごめーん、ちょっとおつかいおねがーい」家でゴロゴロしていると、おつかいを頼まれた。仕方がないので出かけてみると、こんなときに限って、どこも売り切れだ。どうしたことだ。GMは、相場表を使ってランダムに素材1つを設定する。そして、迷宮に行けば、PCをその素材を手に入れられるかもしれない、と導入すること。その素材を獲得すれば、20点の経験値を獲得できる |
| 7 | 最近、気になる人があらわれた。今もその人を見ている。これは恋なのだろうか……? しかし、いまいち自信が持てない。この気持ちの正体を見極めなければッ!? GMは、宮廷の中から気になる人として、好きなキャラクター1人を選び、PCにランダムにその気になる人に対する《好意》1点を獲得させる。PCは、ゲーム終了時に[気になる人に対する最終的な《好意》×10]点の経験値を獲得できる |
| 8 | あなたは、もう何日も食事をしていない。財布が空っぽなのである。明日にでも家賃を支払わなければ、今の家を追い出されても文句は言えない…… そんなとき、調査の依頼がやってくる。GMは、シナリオの想定通り、PCを導入すること。シナリオの結果、お金を手に入れた場合、[手に入れたMG×5]点の経験値を獲得する |
| 9 | 「……ちょっと、聞いてるのッ!?」依頼人の顔を見て、思わずあなたはため息をつく。よりにもよって数少ない友人から、事件の調査を依頼されるとは。私情がからむとやりにくいんだよなぁ……と悩みながらも断れるはずもなく、あなたはその依頼を受けた。PCは、その依頼人の依頼を果たすことができれば、20点の経験値を獲得する |
| 10 | あなたが街を歩いていると、小さな子供がちんぴらにからまれている。あなたが助けてやると、その子は、あなたに話しかけてくる。「ありがとうございます。それにしてもその力……あなた、迷宮探偵ですか? お願いします! とっても困ってるんです!」その子は、あなたに事件の調査を依頼してきた。GMは、PCにランダムにその子に対する《好意》1点を獲得させる。PCは、ゲーム終了時に[その子に対する最終的な《好意》×10]点の経験値を獲得できる |
| 11 | かつて世話になった恩師が亡くなられた。お葬式にいくと、「あなたが先生のお弟子さんですか……」と声をかけられる。何でも、その人は恩師にある迷宮事件の解決を依頼していたというのだ。師匠が解決するはずだった事件に興味をもったあなたは、その依頼を受けた。PCは、このマップの迷宮化をとけば、20点の経験値を獲得する |
| 12 | 気がついたときには遅かった。大事に大事にしていたアレを盗まれるなんて。おれはなんてバカなんだ。しかし、犯人もまさか盗んだ相手が迷宮探偵だとは思うまい。絶対に取り返してやるからな。GMは、PCの持っているアイテム、素材、逸材、モンスターの《民》、彼が《好意》を持っているNPCのいずれか1つを選んで盗み、それをマップ内に配置する。PCは、盗まれたものを迷宮から回収することができれば、30点の経験値を獲得できる |

## 劇的プロローグ表 2D6

| ダイス | 結 |
|---|---|
| 2 | 自宅の扉が開き、妙な恰好をした人物が飛び込んでくる。「あなたが勇者ですか! 大変なことが起こったのです!」百万迷宮からやってきたという、そいつの話によれば、百万迷宮から邪悪な怪物が逃げ出し、現代に災厄王の呪いを復活させようとしているらしい。呪いが復活すれば、世界はすべて迷宮に包まれる! PCは、3ターン以内にシナリオの支配者を倒すことができた場合、30点の経験値を獲得できる。倒せなかった場合、そのキャラクターがいる宇宙は、百万迷宮に呑み込まれる |
| 3 | あなたは今、ちょうど一仕事終えたばかり。疲労はピークに達している。さっさとベッドに潜り込もうと決めて、事務所の扉を開くと、そこには1人の依頼人が…… 「追われているんです。かくまってください!」 まったく、やれやれだぜ。GMは、シナリオに登場する好きな人物1人を選ぶ。その人物を依頼人に設定して、PCをシナリオに導入すること。PCは、その依頼人の依頼を果たすことができれば、20点の経験値を獲得する |
| 4 | 「お前がいると厄介なんだよッ!」暗闇の中で襲われ、激闘のすえ、あなたは敵の手に囚われる。GMは、シナリオに登場するモンスター1体を選び、いかにしてPCが捕らえたかを設定する。囚われたPCは、他のPCたちがマップの入り口に到達すると合流できる。PCは、自分を捕らえたモンスターに自分の手でとどめをさすことができた場合、20点の経験値を獲得できる |
| 5 | 昔の恋人からの突然のメール。「た、助けて……」急いで、折り返してみたものの、連絡はまったくつかなくなっている。ったく、別れたあとも面倒かけてくれる。GMは、マップの中にいるNPC1人を昔の恋人に選ぶ。PCは、昔の恋人を迷宮から回収することができれば、20点の経験値を獲得できる |
| 6 | くそ! あなたは指名手配されてしまった。本当に犯罪を犯したのか、それとも誤解なのかはさておき、しばらく身を隠さなければ…… そんなことを考えて入った建物が、突如として迷宮化してしまった。もしかして、これって好都合? PCは、他のPCたちがマップの入り口に到達すると合流できる。PCは、この迷宮で[経過したターン数×10点]の経験値を獲得できる |
| 7 | 黒いスーツに身を包んだ隙のない男たちに囲まれる。男たちは、自分たちがさる政府筋の人間であることを告げ、「実は、某機関より脱走した実験体が、迷宮化した建物内に逃げ込みまして……」と、その実験体の回収を依頼してきた。GMは、シナリオに登場するモンスター1体かNPC1体かアイテム1個を、機関から逃げ出してきた実験体として選ぶ。PCは、実験体を迷宮から回収することができれば、20点の経験値を獲得できる |
| 8 | 雨のふりしきる中、あなたは、かけがえのないあの人の亡骸を見つめ続ける。周囲では、警官や鑑識の発する怒声や、パトカーのサイレンが鳴り響いているはずなのに、一向に耳に入ってこない。「一体誰が……ッ」これをやった連中の正体を見つけなければ…… GMは、シナリオに登場するモンスター1体を選び、そのモンスターが、なぜPCのかけがえのない人物を殺したのかを設定する。PCは、かけがえのない人物を殺したモンスターを見つけることができたら、20点の経験値を獲得できる |
| 9 | 自宅で物思いにひたっていると、突如天井を突き破り、1人の少女が堕ちてくる。「お願いします! あの人を止めてください!」彼女は、きみに向かってそう懇願した。GMは、シナリオに登場する支配者と彼女の関係(親、兄弟、友人、恋人などなど)を設定した後、PCにランダムに彼女に対する《好意》1点を獲得させる。彼女を使って、シナリオに導入すること。PCは、ゲーム終了時に[彼女に対する最終的な《好意》×10]点の経験値を獲得できる |
| 10 | 凄まじい衝撃波を受け、あなたの視界は暗転した。体中から、血が流れ出すのを感じる。「凄腕の迷宮探偵といっても、こんなものか」失われていく意識の中、あなたは、その人物に対する復讐を誓った。GMは、PCに、そのシナリオの支配者に対する「怒り」の《敵意》を獲得させる。PCは、そのシナリオの支配者に自分の手でとどめをさすことができた場合、20点の経験値を獲得できる |
| 11 | ようやく見つけた。あなたは、何年もの月日をかけ、1人の人物を追っていた。そして、ようやくその人物の居場所をつきとめたのだ。あなたは、杯を傾けつつ、今までの執念の日々を思い返す。GMは、シナリオに登場する好きな人物1人を選び、なぜその人物を追っていたのか、その理由を設定して、PCをシナリオに導入すること。PCは、その人物に出会うことができれば、20点の経験値を獲得する |
| 12 | あれ? なんで私はこんなところにいるんだろう……? いや、一体、私は誰なんだ!? もしかして、もしかすると……これが世に言う記憶喪失ってやつなのかしら? PCは、記憶を失ったまま、迷宮の入り口で呆然としており、他のPCたちがマップの入り口に到達すると合流できる。このゲーム中、記憶を取り戻すまで、すべてのキャラクターに対する《好意》が0点として扱う。自分が《好意》か《敵意》を持っているキャラクターが、絶対成功、ないしは絶対失敗すると、記憶を取り戻す。記憶を取り戻すことができれば、30点の経験値を獲得する |

コラム

### プロローグの使い方

プロローグ表は、キャラクターのシナリオへの導入を、個別に行うときに便利な表である。GMは、臨機応変に表の内容を解釈して、そのキャラクターあったオープニングシーンをつくってみてほしい。表の結果のフレーバーを変更してもよいし、その表の内容を受けて、シナリオの内容を調整しても構わない。各プレイヤーに、そうした状況でどのように行動するかを聞き、情景を描写、演出するのもよいかもしれない。とにかく、プレイヤーたちをゲームに参加したくなる気持ちを盛り上げよう。ただ、もしもゲームを遊ぶ前に、どんなキャラクターが参加するのか分かっているのなら、表に頼らないで、キャラごとに自分でオープニングを考えてみるのもよいだろう。全員分が思いつかなければ、そのときこそ、プロローグ表を使ってみればいいのである。

迷宮キングダム　キャラクターシート

シニカルポップ ダンジョンシアター
# 迷宮キングダム
I MAKE YOU KINGDOM!!

| 名前 | | レベル |
|---|---|---|
| クラス | ジョブ | 背景 |
| 王国名 | 信仰 | 性別 | 年齢 |

## 能力値

| | クラス | ジョブ | ボーナス | |
|---|---|---|---|---|
| 才覚 | | | | |
| 魅力 | | | | |
| 探索 | | | | |
| 武勇 | | | | |

## 副能力値

| | | |
|---|---|---|
| HP | 最大値 | 〔探索〕+〔武勇〕+5+レベル |
| 器 | 基本値 | 〔才覚〕と〔魅力〕の平均 |
| 回避値 | 基本値 | 〔探索〕+7 |
| 配下 | 最大値 | 〔魅力〕×5+レベル |

勲章 ☆☆☆☆☆☆☆

## 素材

| 肉 | 牙 | 革 | 木 | 鉄 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| 衣料 | 魔素 | 機械 | 火薬 | 情報 |
| | | | | |

同じ種類の素材は、装備欄の1スロットに、10個まで入れることができる

## スキル

| | |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

## 装備

| | |
|---|---|
| ⚀ | |
| ⚁ | |
| ⚂ | |
| ⚃ | |
| ⚄ | |
| ⚅ | |

## 感情値

| 人物 | 好意 | | | | 敵意 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | | 怒り | 不信 | 侮蔑 |

## バッドステータス

□ **毒**

ラウンドやクォーターの終了時に、1ダメージ。キャンプ中、休憩に成功すると取り除かれる。

□ **散漫**

《気力》を獲得できなくなる。行為判定で絶対成功か、絶対失敗すると取り除かれる。

□ **肥満**

戦闘中、移動するたびに1ダメージ。1ターンの間、【お弁当】か【フルコース】を使用しないと取り除かれる。

□ **呪い**

行為判定時に、2D6の結果が3以下だと、絶対失敗となる。

□ **睡眠**

行動済みとなり、ラウンドが終了しても未行動にならない。ダメージを受けるか、戦闘が終了すると取り除かれる。一度睡眠になった者は、同じ戦闘中なら、《HP》を1D6点減少することで、それを無効にできる。

□ **行動不能**

補助や割り込みを含めたあらゆる行動を行えなくなる。《HP》が1点以上になると取り除かれる。

□ **死亡**

行動不能のとき、ダメージを受けると死亡する。死亡したままゲームを終了すると、そのキャラクターは2度と使えない。

## 好きなもの

## 嫌いなもの

## 現在のスキルグループ

□ 肉弾　□ 射撃　□ 星術　□ 召喚　□ 科学
□ 迷宮　□ 交渉　□ 便利　□ 芸能　□ 道具

## 協調行動

支援行動。この行動を行うと、次にそのキャラクターが行う判定の達成値を、そのキャラクターに対する《好意》の値だけ、上昇させることができる。ただし、《好意》より《敵意》の方が高いキャラクターに対しては、協調行動を行うことはできない

## 人間関係

| | |
|---|---|
| 片思い | 誰かに対する愛情の《好意》が4点以上(恋人になったら無効となる)。片思いしているキャラクターが絶対成功すると、《気力》1点を獲得する |
| 恋人 | 互いに対する愛情の《好意》が4点以上。《気力》1点を消費すると、割り込みのタイミングで、恋人のキャラクターに対して、協調行動を行うことができる |
| 親友 | 互いに対する友情の《好意》が4点以上。親友のキャラクターがダメージかバッドステータスを受けたとき、代わりに自分がそれを受けることができる |
| ライバル | 誰かに対する友情の《好意》が2点以上、怒りの《敵意》が2点以上。ゲーム中、1度だけライバルのキャラクターが修得している常駐以外のスキルを使用できる |
| 純愛 | 誰かに対する愛情の《好意》が4点以上、他に愛情の《好意》を持っているキャラクターが1人もいない。純愛の対象と一緒に冒険している場合、あらゆる判定の達成値が1点上昇する |
| 忠義 | 誰かに対する忠誠の《好意》が4点以上。忠義を捧げている相手にダメージを与えたキャラクターへの《敵意》が1点上昇する |
| 仇敵 | 誰かに対する好きな《敵意》が4点以上。仇敵に対する攻撃は、命中判定の達成値が1点減少し、威力が1D6点上昇する |

## 迷宮出発前にできること

**情報収集**

▶派遣する《配下》の数を決めた後、ランダムに1部屋を選ぶ。〔才覚〕か〔探索〕で、難易度［7+情報収集開始時からの部屋数］の行為判定を行う。失敗した場合、［難易度−達成値］人の配下を消費する。判定に成功するか、派遣した《配下》が1人でも生き残っていた場合、その部屋のトラップと敵の数が分かる

**散策**

▶好きな散策表を選び、2D6を振って、その結果に従う

**アイテムをつくる**

▶そのアイテムの素材欄に書いてある素材を消費すれば、アイテムをつくることができる。素材の数が十分にあれば、何個でもつくってよい

**計画的行動**

▶タイプが計画となっている施設やスキル、アイテムなどを使用できる

## キャンプ中にできること

**休憩**

▶安全に休憩できる場所を確保することができる。〔才覚〕か〔魅力〕で判定を行う。難易度は、［14−現在の警戒度］。成功すれば、《気力》1点を獲得することができる

**捜索**

▶部屋全体か、部屋の中にある何か、また部屋から隣接する通路1つを調べることができる。〔探索〕か〔武勇〕で判定を行う。難易度は、［14−現在の警戒度］。成功すれば、そこに隠されたトラップや情報を発見することができる

**解除**

▶トラップを発見していれば、その解除を試みることができる

**スキルやアイテムを使う**

▶宮廷の誰かが、その部屋で休憩の判定に成功していれば、タイプが計画か支援のスキルかアイテムを使用できる

## 戦闘中にできること

移動に加えて、下記の行動を1種類行える

**攻撃**

▶攻撃に使用する武具アイテムを選ぶ。その射程内にいる目標1体を選び、〔武勇〕で行為判定を行う。難易度は、目標の《回避値》となる。成功すれば、目標にその威力と等しいダメージを与える。射撃戦用武器を使う場合、【星の欠片】の光量の範囲からしか、目標を選べない

**支援行動**

▶タイプが支援のスキルやアイテムを使用できる
▶協調行動を行う
▶**運ぶ**。自分と同じエリアにいる「行動不能」のキャラクター1体を1マス移動させる
▶**アイテムの交換**。自分と同じエリアにいる自軍のキャラクターと装備を交換する

**特殊移動**

▶**追加移動**。1マス移動する
▶**逃走**。自軍のキャラクター全員が本陣にいた場合、敵軍の中でもっとも高い《回避値》を難易度にして〔探索〕で判定を行う。成功すれば、その戦闘から離脱できる

## 累積経験値

## 消費経験値

プレイヤー

## 追加データ

今回の追加データの目玉は、新たなスキルグループ、奥義である。どれも、ほかのアドバンスドスキルを修得すればするほど強くなる、特殊なスキルだ。現代編だけでなく、通常の『迷宮キングダム』でも、ぜひ使ってみてほしい。

またその他にも、アイテム3種、施設3種、トラップ6種を収録。中でも【ギルド】の施設は、王国の人材育成にてきめんの効果を発揮するはずだ。超オススメの施設である。

施設／特殊

| 価格 | 5 |
|---|---|
| タイプ | 計画 |
| 対象 | 自分 |
| 判定 | なし |
| 設備 | 部屋 |
| 施設レベル | |

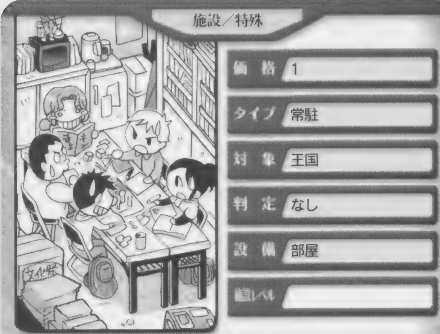
### ギルド/Guild

購入したとき、好きなスキルグループ1つを選び、その部屋に書き込む。この施設を使用し、そのゲームでレベルアップしたとき、自分のジョブのスキルグループに加え、書き込んであるスキルグループからもスキルを修得することができる。施設レベルが上がると、新しくスキルグループ1種類を選び、その部屋に書き込むことができる

個人の利益だけを追求する売国奴ギルド、複数のギルドが争い合うお弁当ギルドなど、百万迷宮には多様なギルドが存在している。活動内容はともかく、どのギルドも構成員の利益を保護し、手助けをしてくれるありがたい存在だ

F-068　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

施設／特殊

| 価格 | 1 |
|---|---|
| タイプ | 常駐 |
| 対象 | 王国 |
| 判定 | なし |
| 設備 | 部屋 |
| 施設レベル | |

### 秘密基地/Secret Base

この部屋には、コモンアイテムを3個まで保存しておくことができる。施設レベルが上がると、保存できるコモンアイテムの数が3個増える

どうってことのないカードゲームに、使い古されたたんびら、余ってしまった保存食の缶詰。赤の他人が見たのならば、拾ってさえもらえないような「普通」のアイテムの数々。だけれど、僕たちにとっては、大切な思いの籠もった宝物だ。だから、誰も来ない僕たちだけの秘密基地に、そっとしまっておこう。ビー玉やメンコ、銀玉鉄砲、雑誌の付録といっしょに。次に扉を開けるそのときまで

迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

スキル／奥義

### 音断ちの剣/Sonic Blade

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 補助 | 自分 | なし |

白兵戦用武器を使った自分の攻撃に組み合わせて使用する。《希望》1点を消費すると、自分の使用する武器の威力が［修得している肉弾スキルの数×2］点上昇し、自分以外のキャラクターは、自分の攻撃に対して割り込むことができなくなる

剣の道を究めた者のみが振るうこと赦された、神速の刃。音さえも両断するその速さの前には、抗うこと叶わず

S-087　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

スキル／奥義

### 圧唱/Cry Chant

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 支援 | 本文参照 | なし |

戦闘中に使用できる。自分の修得している星術、召喚、科学のスキルの数と同じ値だけ《希望》を消費する。好きなキャラクター全員に、［消費した《希望》の値×1］D6点のダメージを与える

魔道師の顔には不敵な笑みが浮かんでいた。口から紡ぎ出される呪言は、圧倒的な迫力を秘めていた。星術や召喚というカテゴリさえ超え、力そのものが魔術として現れる

S-088　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

スキル／奥義

### 獣の記憶/Beast Memory

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 支援 | 自分 | なし |

このスキルを修得したとき、［自分のレベル＋修得している迷宮スキルの数］以下のレベルの【人類の敵】を修得していないモンスター1体を選ぶ。そのモンスターに変身することができる。変身中は、〔武勇〕、射程、威力、《回避値》、《HP》、スキルに関しては、そのモンスターのデータを使用する。ラウンドやクォーターの終わりに《希望》1点を消費しないと、変身が解け、もとのデータに戻る。レベルアップすると、変身できるモンスターを変更することができる

S-089　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

スキル／奥義

### 嗚呼、無情/Les Miserables

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 割り込み | 単体 | なし |

誰かが行為判定のサイコロを振る直前に割り込んで使用できる。《希望》1点を消費すると、その行為判定の難易度を［自分の修得している芸能スキルの数×2］点上昇させることができる

聞け、天上の旋律を。その歌声の輝きに、剣を持つ手は震え、鈍る。激しい戦闘の最中であろうとも、素晴らしい芸術は、敵味方の垣根さえ越えて、その心を打つ

S-090　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

スキル／奥義

### 撃墜領域/Kill Zone

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 割り込み | 自分 | なし |

自分の装備している射撃戦用武器の射程内で、自分以外のキャラクターが移動したときに割り込んで使用できる。《希望》1点消費すると、そのキャラクターを射撃戦用武器で攻撃できる。そのとき、自分の使用する武器の威力が［修得している射撃スキルの数×2］点上昇する

この銃弾が届く場所であれば、そこは私の領土の内だ。たとえこの目で捕らえられずとも、侵入者を逃しはしない

S-091　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

スキル／奥義

### 甘い生活/Dolce Vita

| タイプ | 対象 | 判定 |
|---|---|---|
| 割り込み | 自分 | なし |

自分以外の誰かが行為判定を行うときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費すると、割り込みのタイミングで協調行動を行うことができる。さらに《希望》1点を消費すると、その判定の達成値を、自分の修得している便利、交渉、道具のスキルと同じ数だけ上昇させることができる

銃身にそっと添えられた手。呪文を唱える前にかけられた一言。人助けの達人は、助けたことさえ気づかせない

S-092　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

## ダガー／Dagger

**白兵戦用武器　射程：0　威力：2**
この武器を使って命中判定を行うとき、サイコロの目の合計が11以上で絶対成功となる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

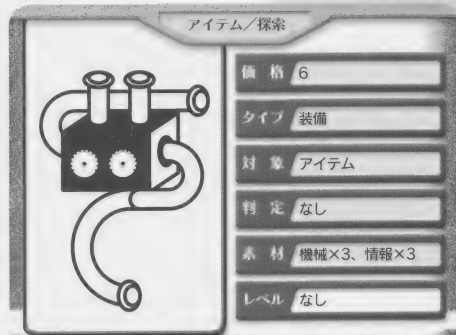
「無駄です」迷宮の支配者が言う。その前に立つ少女の手には短剣のみがある。「私の《HP》はまだ8は残っています。短剣なんかじゃ、倒すのに4ラウンドかかります。12分の1の確率でクリティカルしますが、それにかけますか？」ぶっちゃけトークに少女は答える。「その通りよ！」

I-122　迷宮キングダム

## 迷宮保険／Dungeon Insurance

誰かがダメージを受けた時に割り込んで使用できる。宮廷全員は、自分の国へ移動できる。また、このアイテムを装備しているキャラクターは、《HP》の最大値が1点上昇する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する《HP》の最大値が1点上昇する

ねえ、私たちもだいぶん強くなったじゃない？　そろそろ後先考えない冒険はやめた方がいいと思うのよね。やっぱりさ、いざというときのために保険とかかけておいた方がいいと思うのよ。これなんかどうかと思うんだけど……

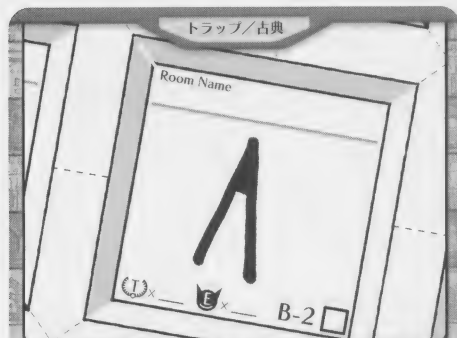
I-123　迷宮キングダム

## 次世代機／Advanced Model

このアイテムは、アイテム単体では効果を持たない。【合成】のスキルによって、このアイテムを何か別のアイテムに【合成】すると、そのアイテムのレベルが1D6点上昇する。ただし、そのアイテムを装備しているときに、装備しているキャラクターが何らかの判定で絶対失敗すると、このアイテムは破壊される。また、ゲームが終了するたび、このアイテムを【合成】したアイテムのレベルは、1点ずつ減少していく

この回路を組み込みさえすれば、あなたの救急箱の性能は飛躍的に上昇します！　鍋の性能だってすごいですよ？

I-124　迷宮キングダム

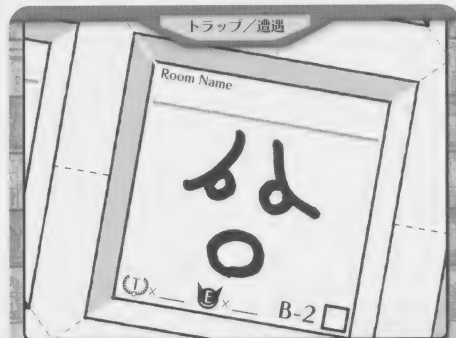
## 毒針／Poison Needle

| レベル | 配置 | 発動 | 解除 |
|---|---|---|---|
| 1 | イベント | 接触 | 〔探索〕／10 |

扉や石像、宝箱などの物体やアイテムに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、触れたものは、1点のダメージを受け、「毒」のバッドステータスを受ける

あと1歩、あと1歩で王国にたどり着くことができるのに、今、私は力尽きようとしている。あのとき、鍵穴から飛び出した小さな針が、この指を刺したせいだ。針に塗られた毒は私の体を犯し、今、この命を奪おうとしている……

T-063　迷宮キングダム

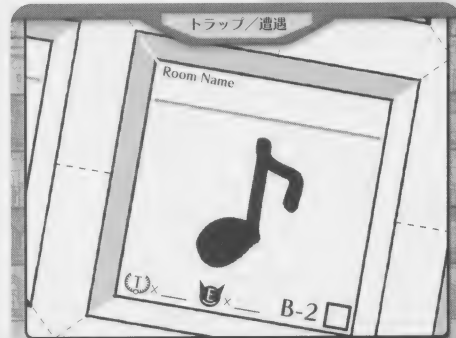
## 恐怖／Horror

| レベル | 配置 | 発動 | 解除 |
|---|---|---|---|
| 3 | イベント | 接触 | 〔才覚〕／14 |

惨たらしい死体やグロテスクな怪物に設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員は〔武勇〕で、難易度［13－自分の《配下》の数］で判定を行う。失敗したキャラクターは、《気力》が1点減少する。《気力》を減少できなかった場合、《民の声》が1点減少する

「恐ろしい」勇敢な者の心を折る感情。せめて、かたわらに誰かがいてくれたなら、すくんだりしないのに

T-064　迷宮キングダム

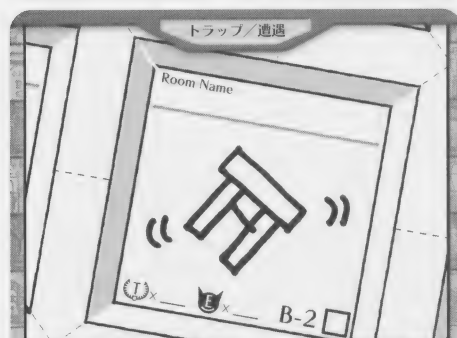
## 詠唱／Chant

| レベル | 配置 | 発動 | 解除 |
|---|---|---|---|
| 6 | イベント | 接触 | 〔才覚〕／13 |

歌や呪文、人の声などに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員の《HP》が、現在の半分の値になる

床に浮かび上がった魔法陣は、宮廷を捕らえ、その身体から力を奪っていく。思えば、この部屋に入ったときに聞こえた、怪しげな歌声。あれが罠であった。何者か、大臣の発したその問いかけが、魔術を完成させてしまったのだ

T-065　迷宮キングダム

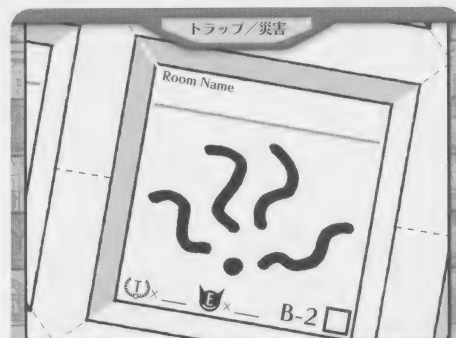
## 騒霊／Poltergeist

| レベル | 配置 | 発動 | 解除 |
|---|---|---|---|
| 3 | イベント | 接触 | 〔魅力〕／12 |

アイテムや呪物のモンスター、思春期の少年少女に設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員は、ランダムに自分の装備しているアイテム1つを選ぶ。それが武具アイテムだった者が1人いるたびに、【魔剣】が1体登場し、戦闘となる。その【魔剣】を倒すまで、その武具アイテムは装備できない

霊の仕業か、超能力か？　剣が、鏡が、空中を舞う

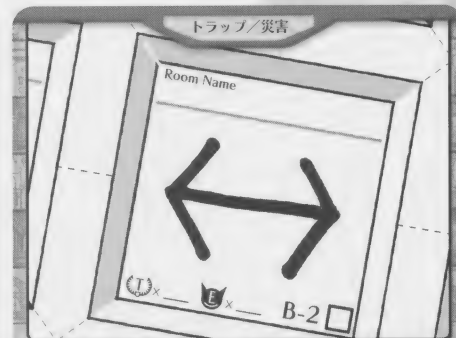
T-066　迷宮キングダム

## 感染／Infiction

| レベル | 配置 | 発動 | 解除 |
|---|---|---|---|
| 3 | イベント | 接触 | 〔才覚〕／12 |

死体や食べ物、薬品、血などに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、触れたものは、〔探索〕で難易度11の判定を行わなければいけない。失敗したキャラクターは「保菌者」となり、「死亡」以外のバッドステータスの中からランダムに1つを選ぶ。それ以降、「保菌者」以外のキャラクターが、「保菌者」を対象としたアイテムやスキルを使用した場合、〔探索〕で難易度9の判定に成功しないと、そのバッドステータスを受ける。この効果は、そのゲームの間持続する

T-067　迷宮キングダム

## 愛憎劇／Melodrama

| レベル | 配置 | 発動 | 解除 |
|---|---|---|---|
| 6 | イベント | 接触 | 〔魅力〕／12 |

いい雰囲気の情景や音楽に設置できるトラップ。このトラップが発動すると、触れたものは、〔探索〕で難易度11の判定を行う。失敗すると、自分の感情の中から、もっとも高い値を持つキャラクター1人を選ぶ。その人物に対する《好意》と《敵意》の値が入れ替わる

あいつが気になって仕方ないのは、嫌いだからだと思っていた。それが、好きだからだということにふと気づいた

T-068　迷宮キングダム

# 追加モンスター

### 追加のモンスタースキル

【群れ】(常駐)戦闘中、同じエリアに、自軍の同じ名前のモンスターが自分以外に1体いるたびに、命中判定のとき、サイコロを余分に1個振ることができる(最高でそのモンスターのレベルと同じ個数まで余分に振れる)。

＊：迷宮クロニクル Vol.4　初出

モンスター／鬼族

レベル 3　**アメリカ小鬼**/American Ogrekin

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 1D6 | 7 | 6 |

性格：狡猾　素材：牙、情報

**【英会話（モ）】**（支援）キャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは、〔才覚〕で難易度10の判定を行う。失敗すると、そのキャラクターを操るプレイヤーが、それ以降、英語以外の言葉を発言すると、そのキャラクターの《気力》が1点減少する。《気力》が0点以下の場合、《民の声》が1点減少する。この効果は、その戦闘の間持続する

海の向こうにだって小鬼はいる！　ちなみに、足が少し長い

M-125　迷宮キングダム　Illustration.CARELESSLY

モンスター／鬼族

レベル 4　**未来小鬼**/Future Ogrekin

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 1D6+1 | 9 | 10 |

性格：狡猾　素材：牙、機械

**【光線銃（モ）】**（常駐）このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、〔探索〕で難易度9の判定を行う。失敗すると「睡眠」のバッドステータスを受ける。この効果による「睡眠」は、1D6ラウンド経過すると自動的に回復する

遥かな時空の波を越え、遠く未来からやってきたかわいい奴。手にする武器は一撃必殺！　……とは、言い難いけど

M-126　迷宮キングダム　Illustration.CARELESSLY

モンスター／死霊

レベル 5　**腐女子**/Slash Doll

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 1 | 1D6+2 | 10 | 15 |

性格：奇妙　素材：衣料

**【人類の敵（モ）】【魅了（モ）】**
**【カップリング妄想（モ）】**（支援）戦闘中、自分以外の好きなキャラクター2人を選ぶ。そのキャラクターのどちらかを、どちらかがいるエリアに移動させる

「個人的にはヒトカゲ×ナナホシかな」「ありえない！　ナナホシヘタレ攻じゃないの？」「デナリウス×スタニスラフってマイナー？」「スタ攻でしょー」妄想は止まらない

M-127　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

モンスター／人間

レベル 5　**階賊**/Scala Buccaneer

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 0 | 1D6 | 12 | 17 |

性格：狡猾　素材：衣料、火薬、情報

**【挟撃（モ）】【群れ（モ）】**
**【多勢に無勢（モ）】**（支援）戦闘中に使用できる。自分と同じエリアにいる敵軍キャラクター全員は、〔武勇〕で難易度11の判定を行う。失敗したものは、［そのエリアの自軍キャラクターの数－そのエリアの敵軍キャラクターの数＋1D6］点のダメージを受ける

迷宮を征く者の上前を狙う盗賊たち。数が多いと強気になる

M-128　迷宮キングダム　Illustration.HAYAMI RASENJIN

# 追加モンスター

## 追加のモンスタースキル

【魅了】(支援)戦闘中、自分と同じエリアにいる好きなキャラクター 1体を選ぶ。そのキャラクターは、〔才覚〕で難易度[このスキルの使用者の〔魅力〕+5]の判定を行う。失敗した場合、【魅了】の使用者は、未行動、行動済みに関わらず、即座にそのキャラクターを操作して、移動と行動の処理を行う。この時、《民の声》は使用できない。行動が終了すると、そのキャラクターは行動済みになる

＊：迷宮クロニクル Vol.4　初出

モンスター／妖精

レベル 6 **ハイエルフ**/High Elf

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 2 | 5 | 13 | 14 |

性格 狡猾　素材 魔素

**【流れ星（星）】【星をみる人（星）】【必殺（射）】**
**【自然の護り手（モ）】**（常駐）素材欄に「機械」が含まれるアイテムを装備しているキャラクター、もしくは素材欄に「機械」が含まれるモンスターを攻撃するとき、威力が1D6点上昇する

百万迷宮のエルフの先祖にあたると言われる高貴な種族。異世界の森に住み、精霊の加護を受け、弓を得意とする

M-129　迷宮キングダム　illustration.KOGURE

モンスター／呪物

レベル 6 **車怪**/Moter Fiend

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 0 | 1D6+3 | 11 | 16 |

性格 愚か　素材 機械

**【人類の敵（モ）】【早足（モ）】【外皮（モ）】【突撃（肉）】【鉄腕（肉）】**
**【ひき逃げ（モ）】**（割り込み）このモンスターが、誰かを行動不能にしたとき割り込んで使用できる。GMは、このモンスターをバトルフィールドから取り除き、好きな部屋に配置できる

運転手のいない自動車が、ものすごい勢いで迫ってくる。まるで、生きとし生けるものすべてを憎んでいるかのように

M-130　迷宮キングダム　illustration.KOGURE

モンスター／鬼族

レベル 7 **鉤鼻鬼**/Troll

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 6 | 0 | 2D6+1 | 7 | 40 |

性格 愚か　素材 牙、革

**【人類の敵（モ）】【範囲攻撃（モ）】【鉄腕（肉）】**
**【闇の恵み（モ）】**（常駐）戦闘中に使用できる。ラウンドの最後、自分と同じエリアに、名前に「星」が含まれるアイテムを装備しているキャラクターがいなければ、自分の《HP》を1D6点回復することができる

巨鬼の眷属。巨鬼を越える膂力とヒュドラ並の再生能力を持つが、知能は低い。星の灯りに弱いため、暗闇の中に潜んでいる

M-131　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／異形

レベル 7 **メデューサ**/Medusa

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 5 | 2 | 2D6 | 10 | 18 |

性格 狡猾　素材 魔素

**【人類の敵（モ）】【魅了（モ）】**
**【石化の視線（モ）】**（常駐）このスキルの持ち主を攻撃したキャラクターは、〔才覚〕で判定を行う。難易度は、射撃専用武器で攻撃した場合は13、白兵専用武器で攻撃した場合は11になる。失敗すると「睡眠」のバッドステータスを受ける。この効果による「睡眠」は、戦闘が終了するか、【目覚めのキス】の対象にならない限り、取り除かれない

M-132　迷宮キングダム　illustration.ALISIMA SO

# 追加モンスター

**追加のモンスタースキル**

【貫通】(常駐)このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、その目標の1マス後方のキャラクター 1体に対し、攻撃を行うことができる

＊：迷宮クロニクル Vol.4 初出

# 追加モンスター

**追加のモンスタースキル**

【ヨロイ】（常駐）ダメージを受けたとき、［自分のレベル×1/5］点のダメージを減少する（1未満にはならない）

＊：迷宮クロニクル Vol.4 初出

モンスター／異形

レベル 11 **迷い芽**／Blastoma

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 9 | 1 | 2D6+1 | 12 | 40 |

性格 狡猾　素材 魔素、情報

【人類の敵（モ）】【範囲攻撃（モ）】【小転移（職）】【迷核変動（職）】
【迷飲迷食（モ）】（常駐）戦闘中、誰かが判定を行ったときに●の目が出ると、自分の《HP》を1D6点回復、もしくはその戦闘の間、自分の威力を1点上昇することができる

人が迷い、その迷いが深ければ、その思いを苗床に迷宮が芽吹く。人の惑いを核にして、迷宮は世界を侵略していく

M-137　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

レベル 13 **飛行石**／Bacura

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 7 | 0 | 3D6+1 | 5 | 256 |

性格 愚か　素材 鉄、魔素

【飛行（モ）】【鉄腕（肉）】【範囲攻撃（モ）】
【硬い（モ）】（常駐）このキャラクターを、白兵専用武器で攻撃したキャラクターは、1点のダメージを受ける

かつて一人の勇者が、ある天使を倒す旅に出たときに、最初に立ちふさがったことで有名な無機天使。ただ、かの勇者は先を急ぎ、この天使を倒すことはなかった。非常に困難だが、256回攻撃すれば必ず倒れるという噂もある

M-138　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

モンスター／深人

レベル 14 **メメクラゲ**／XX-Jellyfish

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 2 | 3D6 | 9 | 60 |

性格 愚か　素材 肉、魔素

【範囲攻撃（モ）】【毒撃（モ）】
【医者はどこだ（モ）】（常駐）ラウンドの終わりに、このキャラクターと同じエリアにいる敵軍キャラクターは、〔武勇〕で難易度11の判定を行う。判定に失敗した者は、［11－判定の達成値］人の《配下》が減少する

名前こそ広く知られているが、その姿を見たものは少ないという深階の生物。刺されると命に関わるので、医者を捜せ

M-139　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／天使

レベル 15 **ベトホル**／Bethor

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 12 | 1 | 4D6 | 15 | 50 |

性格 狡猾　素材 肉、革、牙

【飛行（モ）】【ヨロイ（モ）】【投げる（肉）】
【爆撃（モ）】（支援）自分と同じエリアにいる【飛行】を修得していないキャラクター全員は、〔探索〕で難易度10の判定を行う。失敗したキャラクターは、1D6点のダメージを受け、ランダムにアイテム1個が破壊される

木星という名の星を司るという大天使が一柱。宝物庫の扉を開いてくれるとも言われる。ものを掴んで落とすのが好き

M-140　迷宮キングダム　illustration.ALISIMA SO

# 真夜中の学園祭

プレイ人数：4人　対応レベル：3
プレイ時間：4時間　シナリオ制作：池田朝佳

シナリオ概要

学園祭の前日だというのに、校舎が迷宮化してしまった。このままだと、学園祭が中止になってしまう！　女子高生からの依頼を受けた君たちは、真夜中の校舎へと侵入する。そこではすでに、学園祭が開かれていた……。

## はじめに

このシナリオは、本サプリメントに収録されている現代編ルールを使って遊ぶことを前提としています。

## プロローグ

**今日も1日が終わる。一仕事終えたばかりの君たちは、夕食後のまったりとした時間を過ごしていた。そんなとき、事務所のドアを叩く者がいる。ドアを開けた途端、制服姿の少女が飛び込んできた。「助けてください！　このままだと、学園祭が中止になっちゃうんです！」**

**今にも泣き出しそうな顔をした少女は、君たちの顔をみるなり、そう訴えてきた。**

**●少女の依頼**

少女はPCたちの事務所の近くにある、三ツ星学園という高校の生徒であり、町屋アカリと名乗ります。彼女は、以下のことをPCたちに訴えてきます。「うちの学校、明日から学園祭なんです。でも、あたしのクラスは準備が終わらなくて。先生たちには内緒で、学校に残って準備してたんです。それで、あたしは買い物を頼まれて、さっき学校に戻ったら……学校が迷宮化してたんです！」「明日になったら、先生たちがなんとかしてくれるんでしょうけど、学園祭は中止になっちゃいます！　みんな、すごく楽しみにしてるのに……。お願いです、明日の朝までに、学校の迷宮化を解いてもらえませんか!?」「カーネルはきっと時計台だと思うんです。時計台には、女の子の幽霊が出るとか、別の世界に繋がっているとか、色んな噂があるんです」「報酬はあたし1人じゃあんまり払えませんけど……、クラスのみんなを助けてもらえれば、みんなで払えると思います！」

PCが了承すると、プロローグは終了です

## 迷宮フェイズ

このシナリオには、迷宮化に取り込まれている生徒たちがいます。生徒たちは、何かの条件を満たすことで助けることができるということが、PCたちには推測できます。生徒たちを助けた場合、《配下》としてPCが連れていく必要があります。生徒たちは、通常の《配下》として消費することはできません。

**●A2：時計台**

**描写**：**古い時計台の内部では、ぎりぎりと軋むような音を立てて、巨大な歯車が時計の針を回している。その中央に、どこかで見たような少女が1人寂しげに立っている**

**イベント**：中央に立つ少女は、10年前に事故で死亡（実は自殺）した、時宮やよいです。彼女が校舎の迷宮化現象の原因であり、カーネルです。やよいの顔を見ると、PCたちは校舎のあちこちで彼女を見かけていたことを思い出します。やよいは以下のことをボソボソと呟いています。「学園祭……楽しかったのに……なんで終わっちゃうの？　終わったら、私……転校しなくちゃいけないのに……時間なんか止まっちゃえばいいのに！」「あなたたちはなんで、私の学園祭を邪魔するの!?」呟き終わったやよいは、そう叫んでPCたちに襲い掛かってきます。戦闘が終了するとエピローグとなります

**●B1：フィーリングカップル**

**描写**：**教室の真ん中にはマイクを持った女子生徒が立ち、男子と女子が3人ずつ、向かい合って座っている。教室は、紙テープや折り紙で、派手に飾り付けがされている**

**イベント**：PCたちが教室に入ってくると、マイクを持った女子生徒が「フィーリングカップルスタートです！」と言って、PCを無理矢理男子の席、女子の席に座らせます。この部屋には6人の生徒たちがいます。彼らを解放するためにはこのフィーリングカップルで、カップルを成立させる必要があります。フィーリングカップルのルールに関しては、右ページを参照してください。このイベントはカップルの成立・不成立に関わらず、1回しか起こりません。イベントが終了すると、PCたちは司会の女子生徒がいなくなっていることに気づきます

**●B2：ゲームセンター**

**描写**：**「パソコン部ゲームセンター」と書かれた教室に入ると、そこは暗闇の中に、緑の格子が描かれた、無限に広がる（ように見える）空間だった。どこからか「僕らの作ったゲームで高得点がとれるかな?」という声が響き渡る**

**イベント**：この部屋には5人の生徒がいます。彼らの作ったゲームで50点以上を獲得することで、彼らを助けることができます。ゲームのルールは、右ページを参照してください

**●B3：音楽室**

**描写**：**音楽室はどうやら、軽音楽部のライブハウスとなっているようだ。教壇は小さなステージになっている。そこには、今まさに演奏を始めようとする生徒たちがいるのだけれど……観客は1人もいないのだった**

**イベント**：5人の生徒たちがいます。彼らはPCたちに「観客がいなけりゃ、演奏できない！」と訴えてきます。PCとPCの《配下》を合わせて20人を越えていたら、生徒たちは演奏を開始しします。PCたちはそれぞれ《気力》1点を得ます。演奏を終了すると、生徒たちは解放されます。そのとき、生徒の1人が「あれ、俺たち5人だったっけ？」と呟きます。詳しく話を聞くと、PCたちが来る前には、もう1人、女の子がいたような気がする、と教えてくれます

**●C1：受付**

**描写**：**校舎の入り口には、綺麗に飾り付けられた受付が設置されている。その受付の前で、6人の生徒たちが、モンスターに襲われている**

**イベント**：モンスターを倒すと、5人の生徒たちを助けることができます。生徒1人はいつのまにかいなくなっています。生徒たちからは、校舎の中にいる他の生徒たちは、迷宮に取り込まれており、どういうわけか学園祭を開いているという話が聞けます。生徒たちは、他の生徒たちも助けて欲しいとPCに頼んできます

**●C2：中庭**

**描写**：**中庭の真ん中で、真っ赤に燃えているのはキャンプファイアー。それを囲んで、11人の生徒たちがマイムマイムを踊っている。PCが部屋に入った瞬間、キャンプファイアーが爆発し、モンスターとの戦闘になります**

**イベント**：モンスターを倒すと、10人の生徒を助けることができます。戦闘が終了すると、1人の生徒がいなくなっています。また、キャンプファイアーから燃え残った10年前の新聞を見つけることができます。新聞には、この学校の学園祭が中止になったことと、それは、時計台から時宮やよいという女生徒が落下し、死亡するという事故があったため、ということが書かれています

**●C3：校庭**

**描写**：**たこ焼き屋、かき氷屋、お好み焼き屋、焼きそば屋、綿アメ屋、たい焼き屋と、校庭には6つの屋台があり、なぜかみんな食べ物を扱っている。「うちのは美味しいよっ！」生徒たちは君たちに声をかけてくる**

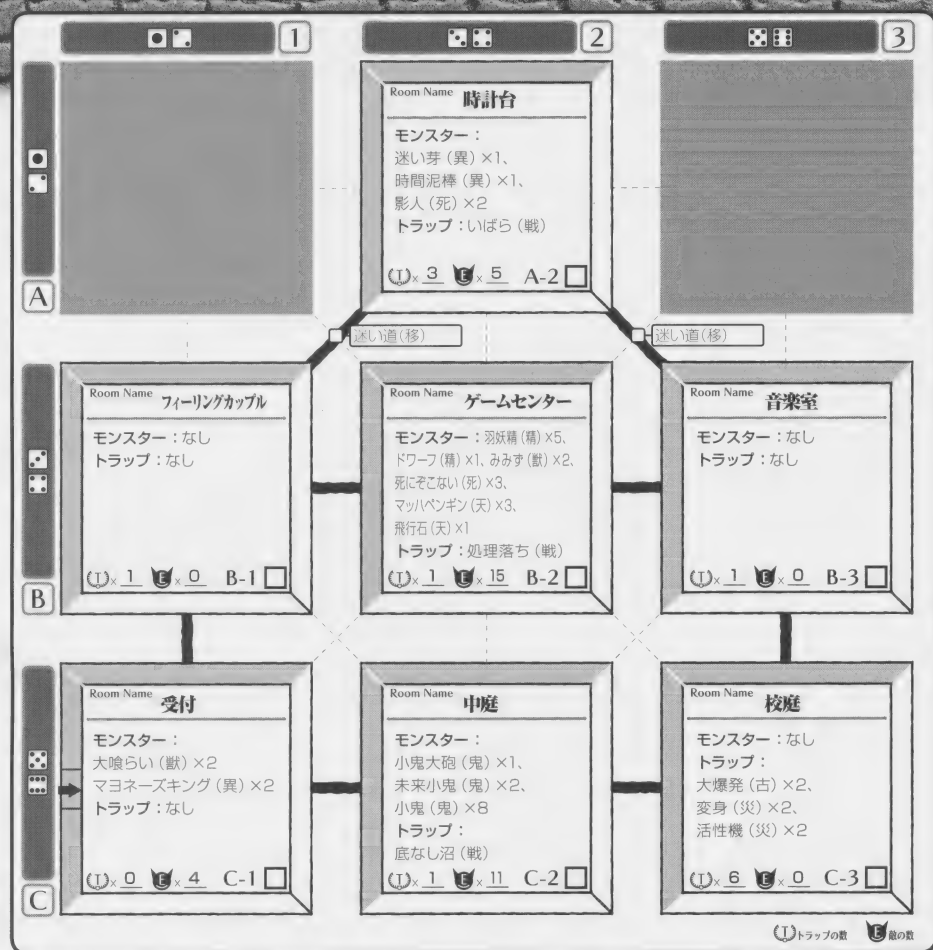
**イベント**：屋台にはそれぞれ、2人ずつ、合計12人の生徒がいます。それぞれの屋台の商品を食べることで、生徒たちを助けることができます。屋台の商品は【お弁当】として扱い「計画」の行動で食べることができます。屋台にはそれぞれ、トラップがしかけられています。トラップの内容は、右ページを参照してください

## エピローグ

**校舎にさあっと朝の光が射し込んでくる。眠っていないにも関わらず、助けられた生徒たちは、学園祭の準備に取りかかり始める。他にも気の早い生徒たちが、登校してくる。本当の学園祭はこれから始まるのだ。**

カーネルを倒すことで、迷宮化に巻き込まれていた生徒たちはみな解放されます。迷宮フェイズの間にPCに助けられた生徒たちは、10人ごとに100万円の報酬を支払ってくれます。

# 真夜中の校舎

## シナリオの目標：校舎の迷宮化を解除する

**ダンジョン概要：**迷宮化してしまい、真夜中の学園祭が開かれている高校の校舎。モンスターがうろつき、賑やかなのにどこか寂しく、不気味な雰囲気も漂っている。

**●シナリオの傾向**

　このシナリオは高校が舞台となっている。高校生という設定のPCがいる場合は、そのPCが通っている高校ということにするとよいだろう。また、このシナリオには特殊ルールのある部屋が多い。GMは、開始前に特殊ルールをよく読み、理解しておくようにすること

**●シナリオの演出**

　この迷宮のカーネルである時宮やよいは、学園祭を楽しんでいる。そのため、迷宮化に巻き込まれている他の生徒に混じって、学園祭に参加している。描写に登場する生徒よりも、助けられる生徒が少ない部屋があるのはそのためだ。B1の部屋で司会をしている女子生徒、C1の部屋でモンスターに襲われている生徒の1人、C2の部屋でキャンプファイアーに参加している生徒の1人が時宮やよいだ。ただし、A1の時計台以外の場所で時宮やよいと戦うことはできない。PCが生徒を助ける前に、生徒の人数を確認しようとした場合や、時宮やよいに呼びかけたりした場合、即座に消えてしまうことにするとよいだろう

**●A2：時計台**

　この部屋に続く通路は、ゆっくり回転している時計の針として演出すること。【迷い道】のトラップが発動した場合、部屋の出口と時計の針が交差するタイミングに合わせて、通ることができなかったことにするとよいだろう

**●B1：フィーリングカップル**

　フィーリングカップルは、男女各5人が自分が好感を持った異性を選び、カップルを成立させるゲームだ。PCが4人より多かった場合、合計が10人になるよう、NPCの数を減らすこと。また、PCの男女比が偏っていた場合、男女が各5人になるように、PCは男女どちらに所属するかを決定しなければならない。その後、フィーリングカップルスタートとなる。PCはキャンプイベント表の魅力イベント表を振ること。表の結果、対象となるキャラクターを選ぶ場合は、異性の中から選ばなければならない。NPCは異性5人の中からランダムに選んだ1人に対して《好意》を1点上昇させる。その結果、お互いに《好意》を持つキャラクターが発生したら、カップル成立となる

**●B2：ゲームセンター**

　この部屋のイベントは、バトルフィールドを使った戦闘となる。PCがモンスターに与えたダメージが、ゲームの得点となる。与えたダメージがモンスターの《HP》を越えた場合、そのモンスターの《HP》までが得点となる。

　各ラウンドの作戦判定の前に、モンスターがモンスター側本陣に現れる。モンスターは、PC側本陣に移動したラウンドの一番最後に、バトルフィールドからいなくなる。モンスターの性格はすべて、「愚か」として扱う。

1ラウンド目：【羽妖精】×5、【ドワーフ】×1
2ラウンド目：【みみず】×2、【死にぞこない】×3
3ラウンド目：【マッハペンギン】×3
4ラウンド目：【飛行石】×1

**●C3：校庭**

　この部屋にある屋台には、すべてトラップがしかけられている。たこ焼き屋とかき氷屋には【大爆発】が、お好み焼き屋と焼きそば屋には【変身】が、綿アメ屋とたい焼き屋には【活性機】がしかけられている

**●途中で帰った場合**

　PCがシナリオの目的を達成せずに帰った場合、1D6クォーターが経過したものとして再び挑戦することができる。ただし、3ターンが経過してしまった場合は、その時点でシナリオは失敗となり、再挑戦することはできない。迷宮化は学園側の知るところとなり、学園祭は中止される

**処理落ち/Limit Over**

| レベル | 配置 | 発動 | 解除 |
|---|---|---|---|
| 8 | エリア | 自動 | 不可 |

このトラップを好きなエリアに配置する。ラウンドの最後に、そのエリアにいるキャラクターを操るプレイヤーは全員サイコロを1個振る。もっとも高い目を出したプレイヤーは、自分の操るキャラクター1体を選び、未行動の状態に戻す。その他のキャラクターは、行動済みのままとなる

迷宮を編む演算に接触し、余分な情報を与え、負荷を増した空間を作り出す。この場所では、動くことさえ困難だ

T-069　迷宮キングダム

**レベル5　小鬼大砲/Ogrekin Cannon**

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 2D6 | 7 | 15 |

性格：奇妙　素材：火薬

【小鬼弾丸（モ）】（支援）同じエリアにいる、自軍の名前に「小鬼」が含まれるモンスター１体を自分の前後２マス以内のエリアに移動させる。その後、そのエリアにいるキャラクター全員の《ＨＰ》を現在の半分の値にする

鬼族の秘密兵器。通常弾に加え、小鬼自身を弾丸として撃ち出すことができる。小鬼呪術師の託宣によって、弾丸に選ばれた者は、死後、小鬼英雄に生まれ変わると言われる

M-086　迷宮キングダム　illustration.CARELESSLY

**レベル11　時間泥棒/Time Robber**

| 武勇 | 射程 | 威力 | 回避値 | HP |
|---|---|---|---|---|
| 9 | 0 | 2D6+2 | 14 | 25 |

性格：奇妙　素材：魔素、機械

【人類の敵（モ）】【受け流し（肉）】【剣劇（職）】
【時間盗み（モ）】（支援）敵軍キャラクター全員は〔探索〕で、難易度［このキャラクターのレベル＋5］の判定を行う。失敗したキャラクターの数と同じ回数だけ、「移動と行動処理」を行うことができる。同じ目標を2回以上攻撃できない

魔階に生息する悪魔。力を与える見返りに、契約者から時間を奪い取り、魔王に捧げる。蛇人間を配下に使うことが多い

M-119　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

迷宮キングダム　21th. Conquest

# 締め切り際の魔術師

シナリオ概要

締め切りを過ぎても原稿があがってこない漫画家となにがなんでも原稿を取り立てようとする編集者。それこそ、漫画のような状況が、今、君たちの前に現れる。迷宮化したアパートに乗り込み、原稿を回収するのだ！

プレイ人数：4人　対応レベル：4レベル
プレイ時間：3時間　シナリオ制作：河嶋陶一朗・池田朝佳

## はじめに

このシナリオは、本サプリメントに収録されている現代編ルールを使って遊ぶことを前提としています。

## プロローグ

「漫画家の速水螺旋人先生と連絡が取れないのです」いい陽気の昼下がり、君たちの事務所を訪れた男は、神宮司と名乗った。名刺には、潜水書房・編集という肩書きが書かれている。彼は、眉間に皺を寄せながら言った。もう締め切りは過ぎているというのに、漫画家と連絡がとれなくなってしまったのだと。

「どうも、先生がお住まいのアパートが迷宮化してしまったようなんですよ。なんとか、迷宮化を解いて、原稿を取り立てていただけませんか？直接、原稿を取り立てに行った宮崎という編集者も帰ってきません。ついでに、彼も助けていただけるとありがたいのですが……」「もし、万が一、……そんなことはないとは思いますが……原稿が完成していないようでしたら、先生を私どものところまで連れてきていただければと思います」神宮司の声はなんだか悲壮だ。迷宮化なんかより、原稿のできていない作家の方が恐ろしいのではという気になってくる。「どうか、よろしくお願いいたします」編集者は深々と頭を下げるのだった。

**●神宮司の依頼**

神宮司は報酬として100万円を約束します。また、編集者・宮崎を生きている状態で連れ帰ってくれたならば、さらに100万円払うことを保証します。PCたちが了承すると、最後に、速水螺旋人の住むアパートの場所を教えてくれます。プロローグは終了となります。

## 迷宮フェイズ

迷宮は速水螺旋人の住む、四つ葉荘というアパートです。外観は、古ぼけた二階建ての木造アパートのままですが、廊下はねじ曲がり、いくつものドアが連なり、アパート以外の場所が混ざり合う迷宮となっていることが判ります。

**●A2：ハイエルフの森**

**描写**：どこまでも続くような、緑の森。空を覆い隠す巨木と、緑色の絨毯、どこからか聞こえる小鳥のさえずり。しかし、目の前に広がるのは、どうにも物騒な光景だ。背広の男が血を流し、うつぶせに倒れている。その向こうには、美しいエルフたちが、弓に矢を番え、剣呑なまなざしで君たちを伺っている

**イベント**：「汚れた人間が我らの森に立ち入ることは許さん！」【ハイエルフ】たちは、そう言いながら襲い掛かってきます。倒れている男は、編集者の宮崎です。彼は死んでおらず、助けることができます。ただし、【感染】のトラップが仕掛けられています。彼は、まっすぐこの部屋までやってきて、【ハイエルフ】に襲われたため、速水螺旋人の部屋がどこにあるかは判りません。宮崎を助けるという依頼を果たすためには、連れ帰る必要があります。戦闘が起こった場合、宮崎は《回避値》10、《HP》5として扱い、バトルフィールドのPC側本陣に配置してください。なにか行動をすることはありません。C3の管理人室まで連れていけば、PCが帰還しなくても、自力で迷宮から出て行きます。その場合でも、編集者を助けるという依頼は果たしたことになります

**●B2：速水螺旋人の部屋**

**描写**：狭い部屋だった。六畳一間の和室と、洗い物が積まれた台所のみの部屋。本で埋まったような和室の奥で、笑い声がする。「うわはははははははは！」「（すごく渋い声で）ここは、騎士が罠を調べるべきではないのかな？」「また僕を陥れようとしてますね？」4人の男たちが卓袱台を囲んでいる。そこにいる速水螺旋人をはじめとする男たちは、どうやら、RPGを遊んでいるようだ。君たちがこんなに苦労してやってきたというのに、原稿も書かずに。

「判定してくださーい。お、ファンブルですな！」「なんだとぅ！」彼らが笑うたびに、本棚や床がうねり、扉の向こうの廊下が、伸びていく。このアパートの迷宮化は、彼らのせいでどんどん深まっているようだ

**イベント**：PCたちには速水螺旋人たち（モンスターの【バカ】）の遊んでいるRPGが、カーネルになっており、このアパートの迷宮化の原因になっていることが判ります。彼らは、PCたちに気づくと「見られたからには、帰すわけにはいかんぞ！」と言って、襲い掛かってきます。彼らが囲んでいたちゃぶ台から、他のモンスターたちが現れます。どうやら遊んでいたRPGに登場していたモンスターのようです。モンスターすべてを倒すとエピローグとなります。【バカ】を残して他のモンスターが倒された場合、【バカ】は降伏し、戦闘は終了します

**●B3：居酒屋**

**描写**：「とりあえずビール、ピッチャーで！」「かんぱーい！」「大根のことこと煮、まだですかー!?」「アボガドとマグロのカルパッチョお待ちどう様です！」ぎっちりと客のつまった居酒屋。座敷席、テーブル席、カウンター、すべての席が満杯だ。お客はみな上機嫌で、次々に注文が飛び交い、店員たちは大忙しの様子だ

**イベント**：店員やお客に尋ねると、背広姿の男がA2の方向へ歩いていったことが判ります

**●C1：のどかな川辺**

**描写**：住宅街の隙間を縫うようにして流れる、小川のほとり。川面がキラキラと光を反射している、のどかな場所だ。河原では子供たちが、楽しそうにキャッチボールをしている

**イベント**：キャッチボールの球が子供のグローブを弾いて、PCたちの元に跳んできます。子供はPCに「ボールをとってもらえますか？」と尋ねます。ボールには【愛憎劇】のトラップが、子供の声には【詠唱】のトラップがしかけられているため、声に答えたり、ボールに触れたりするとトラップが発動してしまいます

**●C2：洞窟**

**描写**：廊下に並んだ、なんの変哲もないアパートのドアを開けると、その向こうには岩壁の洞窟が広がっていた。迷宮化の典型的な症状だ。洞窟の中には不気味な静けさが満ちている。こんなときこそ、警戒しなくてはならない

**●C3：管理人室**

**描写**：アパートの入り口からは、2本の廊下が延びていた。うねうねと続き、果てをも知れない。管理人らしき、初老の男が君たちに話しかけてくる。「あんたら、入らない方がいいよ」

**イベント**：管理人に話を聞くことができます。彼からは、昨日、急に迷宮化してしまったことと、背広姿の男が制止も聞かずに、B3の通路を歩いて言った、という話が聞けます

## エピローグ

「実はですね、まだ原稿が終わっていないんですが……」ボコボコにした男たちは、君たちの前で土下座しながら、おそるおそる切り出してくる。「……あのー、見逃していただくわけにはいきませんでしょうか……？」そんなことが、果たしてありえるのだろうか。

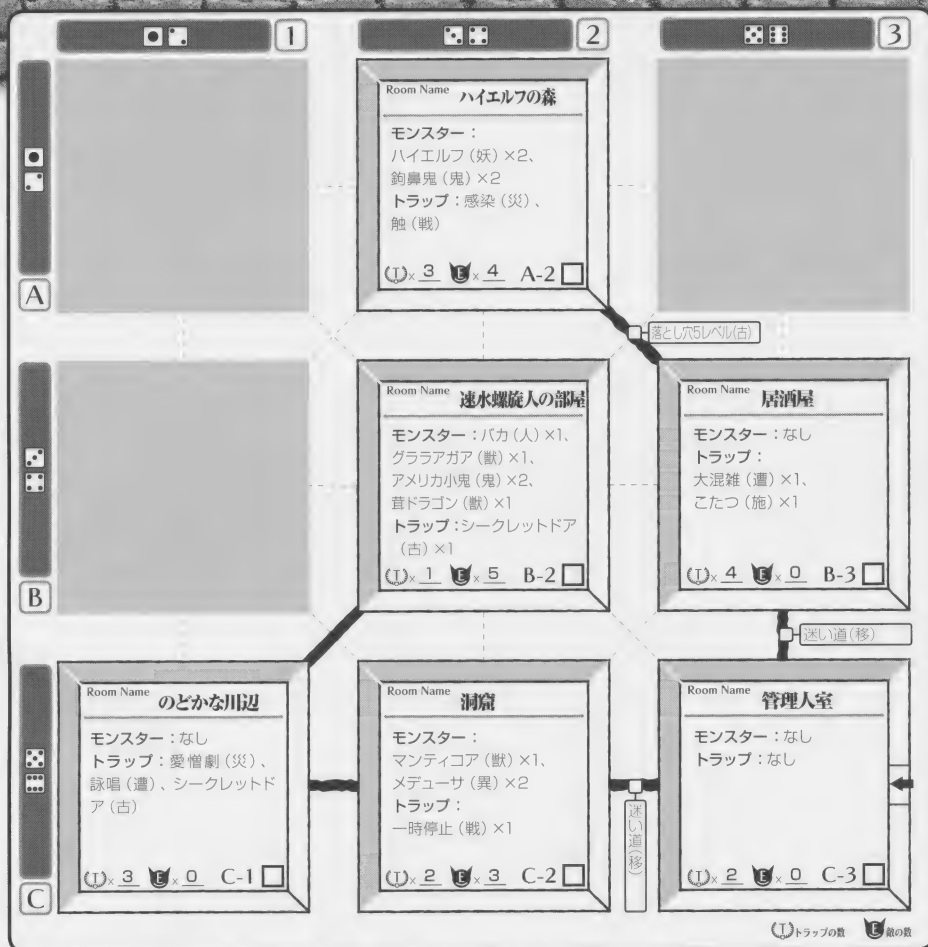
PCたちが速水螺旋人たちを見逃した場合、神宮司から報酬をもらうことはできません。

PCたちが見逃さなければ、すぐに神宮司がやってきて、速水螺旋人とその仲間たちは連れていかれます。神宮司は、原稿ができあがっていないことに対してはものすごく嫌な顔をしますが、君たちには大変感謝の意を表し、約束通り報酬を支払ってくれます。もし、PCたちが宮崎を助けていれば、その報酬もこのタイミングで受け取ることができます。宮崎の分の報酬を先に渡すことはありません。

翌月、PCたちの事務所に潜水書房から雑誌が届けられます。速水螺旋人の漫画が掲載されているその雑誌の奥付には、「編集協力」という欄があり、PCたちの名が書かれています。

Apartment Clover

# 四つ葉荘

## シナリオの目標：速水螺旋人から原稿を取り立てる

**ダンジョン概要：**漫画家・速水螺旋人の住むアパート。築年数20年を超える木造二階建て。だが、内部は完全に迷宮化しており、異世界をはじめ、様々な場所と繋がっている。

**●シナリオの傾向**

このシナリオの最後の敵は、モンスター【バカ】だ。プレイヤーがモデルをつとめていただいた方々の名前を知っていると、より盛り上がるだろう。GMの好みに従って、原稿を遅らせている人物を、速水螺旋人以外の3人に変えてもかまわない。また、このシナリオに登場するモンスターはかなり、厳しいものになっている。実際に遊ぶPCに対して強すぎると感じるならば、GMはモンスターの数を減らしたり、レベルの低いモンスターに変更するしたりするとよいだろう。トラップはイベントタイプのものが多く設置されている。GMはトラップが設置されているものに対する描写を忘れないこと

**●シナリオの演出**

最終的に戦うモンスターからも判るとおり、ライトな雰囲気で楽しんで欲しいシナリオだ。アパートや、河原、居酒屋などは、プレイヤーたちが実際に行ったことのある場所を想起させる描写をしてみてよう。最終戦闘の場所を今、実際に遊んでいる場所に変えてみるのもよいだろう

**●A2：ハイエルフの森**

【蝕】のトラップはPC側の後衛に設置するとよい。【ハイエルフ】は前衛にいるキャラクターに対しては、通常の攻撃を行い、後衛・本陣にいるキャラクターに対しては、【流れ星】を使って攻撃するとよいだろう。編集者・宮崎は、【ハイエルフ】と【鉤鼻鬼】に襲われたため、大変、弱っている。「早く原稿を……」や「く、苦しい……」といった風に、弱々しくロールプレイするとよいだろう。助けた後、迷宮の外に逃がすまでは、常にバトルフィールドに配置する点に注意すること

**●B1：速水螺旋人の部屋**

このマップの最終戦闘が起こる部屋だ。【バカ】のスキル【●●バカ】では「サタスペRemix＋の著者名を答えろ（正解は河嶋陶一朗と速水螺旋人と朝佳さんと暗転丸さんとイケダさんと魚蹴さんとえみりさんとMBCさんと鴻さんと鯱さんとdczさんと吉井さん）」「コスチューム―中世衣裳カタログ（正解は田中天、F.E.A.R.）」「弓と笛と放浪者たち（正解は監修・友野詳　著・秋口ぎぐる／グループSNE）」、「Peace@Pieces（正解は小林正親）」などを尋ねるとよいだろう。同時に、【アメリカ小鬼】のスキル【英会話】を使うとより効果的だ。【英会話】のスキルが効果を発揮した場合、GMはプレイヤーに対し、積極的に話しかけると良いだろう。この部屋には【シークレットドア】のトラップが設置されているため、情報収集をこの部屋から開始した場合、通路は判らない

**●C1：のどかな川辺**

この部屋には、イベントに配置する2つのトラップが仕掛けられている。話しかけてきた子供に答えると【詠唱】のトラップが発動し、ボールに触れると【愛憎劇】のトラップが発動する。GMはさりげなく話しかけるようにしよう。また、【シークレットドア】のトラップはB2へ続く通路を隠している、という点にも気をつけること

**●C3：管理人室**

この部屋からは、B3とC2の方向に2本の通路が延びているが、シナリオをクリアするためには、必ずしもB3の方向に行く必要はない。ただ、B3の方向へも進んだ方が、より楽しめることだろう。NPCである管理人を通して、宮崎の存在を強調するなどして、誘導するとよい

**●失敗して途中で帰った場合**

この場合もルールに従って、終了フェイズを行う。このシナリオは、シナリオの目標を達成するまで、何度でも挑戦することができる。PCたちが逃げ帰った場合、もう一度挑戦してもらうとよいだろう

# 迷宮の歩き方

**迷宮クロニクルのみならず、様々なサプリメントを贈りだしてきた迷宮キングダム。たくさんあるのは楽しいけれど、いっぺんに運用するのはちょっと大変。今回は、サプリメントの運用方法について考えてみた！**

この手記の書き手、はらしゅー。気がつくとRPG歴は11年、GM歴は8年。ホントに古強者になってきた？

## 怪我の功名？

いつも失敗した、と後悔してばかりの私だけれど、この間もまた、ちょっとした失敗をしてしまった。遊んだゲームはもちろん、まよキンこと『迷宮キングダム』。

その日は友達の家でゲームをすることになっていた。寝坊したせいで、慌てて自宅を出た私は、まよキンのルールブックetc.を忘れてきたことに、**電車に乗ってから気づいた**。

ただし、結果から言うならば、私の失敗はそう悪い結果にはならなかった。シナリオだけは忘れずに持ってきていたし、モンスターやトラップのデータが公式サイトでダウンロードできるのがまよキンのいいところ。というわけで、久々にサプリメントをほとんど使わずに遊んでみたわけだ。もちろんカードがあれば手元でデータが確認できて便利だし、いろんな追加ルールは楽しいけど、ないからといってつまらない、なんてことはないよなーと再確認することになったのだった。

## まよキンおさらい！

2006年5月現在、迷宮キングダムには以下の関連アイテムがある。偏見に満ちた簡単な説明もいれつつ、並べてみた。

**●迷宮キングダム**

全ての基本、ルールブック。なにはともあれ、これさえあれば、まよキンを遊べる

**●迷宮クロニクルVol.1～8**

まよキンの世界観がよく判るコミックと小説、上級ジョブ、モンスター、施設、アイテム、トラップなんかの追加データ、追加ルールにシナリオなんかがぎっしりつまったサプリメント・シリーズ。なんといっても、追加ルールが必見！　私的には、Vol.2の「お祭りルール」、Vol.3の「拠点ルール」、Vol.7の「宗教ルール」を使うのが好きだな

**●まよカードVol.1～4**

各種データがカードの形で掲載されているまよキンだけど、それを実際にカードにしているサプリメント。Vol.1では主なスキル、Vol.2ではモンスターと施設、Vol.3ではアイテムが、Vol.4ではトラップと『げっちゅー★キングダム！』収録のデータがカード化されている。よく使うアイテムが複数入っている上に、**追加レアアイテムが51種**も収録されているVol.3が私のイチオシだ

**●げっちゅー★キングダム！**

読者からの投稿による追加データと、王国間の戦争を扱ったサプリメント。上級ジョブから始まって、追加データはこれでもか！　って程入っているし、シナリオも4本収録している。さらに、コミック3本にリプレイもあって、読み物も充実している。戦争ルールも熱いんだけれど、自分の王国の周囲の状況が判る「既知の土地」ルールも面白い。新しい国名決定表とかが加わっているのもイイ

**●百万迷宮大百科**

まよキンの世界である百万迷宮の人々が、百万迷宮について書いた書物を集めたというワールドガイド。Role&Roll誌に掲載された「百万迷宮見聞録」も収録されている。百万迷宮のディープな情報は、シナリオのネタを考えるのにいい。データは少な目の本だけど、モンスターをPCにするルールは、**マンチキンなら見逃してはいけない**ところだろう

**●小鬼ダイス**

1の目の代わりに、小鬼の顔がかかれた6面体サイコロ5個セット。かわいい。**1の目が出やすいと言う噂**があるとかないとか

**●まよコマ**

バトルフィールドで使える、まよキンのモンスターが書かれたコマセット。よく使うモンスターは複数入っている。オールカラーなのが嬉しいうえに、本気でかわいい！

**●迷宮コンクエスト**

百万迷宮を舞台にしたカードゲーム。基本ルールブックがなくても、もちろん遊べる。プレイヤー1人が1つの国を担当して、国の発展を競い合う。誰かが勝利を目前にした途端に始まる、**蹴落とし合いが熱い！**

## まよキンサプリ大活用

遊び込んだゲームで、追加されたデータを縦横無尽に活用するのは、ムチャクチャに楽しい。贅沢で濃厚な面白さだ。この遊び方に欠点があるとすれば、**荷物がやたらと重くなる**ということだ。特に、カードをスリーブやファイルに入れて整理していたりすると、かさばることこの上ない。確実に5kgは超えるだろう。ルールブックを忘れた日、ゲームを終え、心地よい疲労感を感じつつ、私は身軽さに感謝していた。**疲れているときに荷物が重いのってかなりつらいよね**、うん。

いくら使い倒すとはいっても、追加データを本当に全部使うってことはあまりない。シナリオはあらかじめ作っているわけだし、使うデータだけ持って行けばいいじゃないか。そう考えたこともある。でも、シナリオにはないモンスターがランダムエンカウントで出てくることもあるし、プレイヤーがどんなスキルを習得するか判らないし、なんてことを考えると、GMはやっぱり大荷物になってしまう。それがイヤなら、使うサプリメントを限定してしまうというのは誰でも考えつく手段だろう。特に、コンベンションとか、初心者がいると判っているときなんかは、いきなり全部のサプリメントを使うと大変だ。基本ルールとアイテムカードだけ！　と割り切ってしまっても、問題はない。

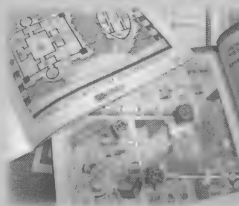
参加者が全員、まよキン経験者なら、「自分の使うデータは自分で持ってくる」という方式はどうだろう。なにも、**GMばかりが苦労して重い荷物を持ってくる必要はない。**『迷宮クロニクル』には、「収録されているデータを使用する場合、データを他のGMやプレイヤーに見せられる形で保持していなくてはならない」というルールもあるんだから。

せっかくサプリメントを買って、重い思いをして持っていくなら、とことん使い倒したいとも思う。そこで考えてみたのが、右側のページにある3つのサプリメント活用法だ。カードだったり、コマだったりと、アイテムの充実しているまよキンなんだから、**ちょっと変わった使い方をするのもアリだ**と思う。もし、他にもサプリメントの活用法があるとしたら、ぜひ、教えて欲しい。「迷宮キングダム」が発売されて、そろそろ2年がたつけれど、まだまだ遊び足りない私なのだ。

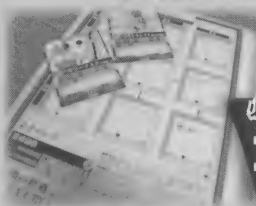
## 王国生き残り合戦

**必要なサプリメント**
- 迷宮コンクエスト
- げっちゅー★キングダム！

まよキンをプレイする前に、『迷宮コンクエスト』を遊ぶだけなんだけど、その結果をプレイに生かしてしまおうというのがこのサプリメント活用法。各プレイヤーがそれぞれ、自分の王国名を決めてから迷宮コンクエストをプレイする。コンクエストで勝ったプレイヤーの王国を、PCたちの王国として遊ぶのだ。でもって、勝者が建てていた施設がスタート時から王国にある、というレギュレーションにすると、コンクエストの方も、盛り上がるんじゃないだろうか。負けた他のプレイヤーの王国は、『げっちゅー★キングダム！』の「既知の土地ルール」を使って、近くにあるってことにしておくと、他の国との関係がシナリオのネタとかにもなるんじゃないかな？

## 小鬼王国栄枯盛衰

**必要なサプリメント**
- 百万迷宮大百科
- 迷宮クロニクルVol.7
- 小鬼ダイス

『百万迷宮大百科』収録の「小鬼王国」のルールを使って、『迷宮クロニクルVol.7』収録のメガ・ダンジョンシナリオ「奈落」をプレイしよう、というキビシイキビシイ活用法。「小鬼王国」には【小鬼】の性格の「愚か」を再現するために、ファンブルした場合は《配下》が1D6人減少するというルールがある。これはPCの中に【小鬼英雄】のスキル【小鬼の希望】を持つものがいれば、無効化することができる。この活用法では【小鬼の希望】があるならさらに、ファンブルした場合、《民》が2人増えるものとする。ほら、小鬼ダイスの1の目は小鬼の顔なわけだし。まよキンをやりこんだ人はぜひ、この活用法にチャレンジして、百万迷宮に小鬼の一大帝国を築いて欲しいなあ。

## 無限の迷宮

**必要なサプリメント**
- まよカードVol.2
- まよカードVol.4

『まよカードVol.4』にはカードでデッキを作り、ランダムエンカウントを管理する、というルールが載っている。このルールを使うと、追加されたモンスターはもちろんのこと、トラップもランダムエンカウントに加えることができるのだ。と、いうわけで、延々とランダムエンカウントだけを遊んでみようというのがこの活用法だ。通路もランダムで決定し、行くことのできる部屋、全部でランダムエンカウントを行い、全ての部屋を探索済みにしたら、シナリオの目的を達成した、ということにする。ひたすらダンジョンに潜り続けたい時とか、シナリオはないけど遊びたい！　ってときにいいんじゃないだろうか。1レベル用のデッキレシピも考えてみたので、遊んでみて欲しい。

**●遊び方**

マップシートを使い、ランダムに入り口の部屋を決定する。部屋に入ったら、通路表を使って新たな通路を決定する。未探索の部屋に入った時点で、「カードによるランダムエンカウント」のルールに従い、その部屋の脅威を決定する。行くことのできる未探索の部屋がなくなったら、シナリオの目的を達成したものとする。

**●通路表**

| 出目 | 結果 |
|---|---|
| ⚀ | 部屋の上下方向、好きな方向に2本 |
| ⚁ | 部屋の左右方向、好きな方向に2本 |
| ⚂ | 部屋の左右方向、好きな方向に1本 |
| ⚃ | 部屋の上下方向、好きな方向に1本 |
| ⚄ | 部屋の斜め方向、好きな方向に1本 |
| ⚅ | なし |

**●脅威のカード（25枚）**

モンスター：【小鬼】【巨鬼】【眠りの精】【みみず】【雪うさぎ】【バンダースナッチ】【トレント】【マヨネーズキング】【二面人】【箱入り娘】【ワー妹】【キラーマスク】【首無し騎士】【ラストサムライ】【ダンジョンヲタク】【エルフ】【イカロス】

トラップ：【お菓子の家】【こたつ】【大混雑】【迷い道】【リセットスイッチ】【決闘場】【封印】【絶望】

## あなたのお便り募集！

迷宮クロニクルでは、みなさまのお便りを募集しています。以下のような投稿を募集しています。

**●自作シナリオ**：自分たちが遊んだことのある自作シナリオを募集します。「花冠の戴冠式」や「迷宮洪水注意報」など、既存のシナリオの書式を参考にしてください。
**●王国設定**：実際に自分たちで育てた王国や、PCの敵や味方として登場する新たな列強国家などの設定を送ってください。
**●追加データ**：新しいジョブ、アイテム、施設、モンスターなどの新しいデータ・設定を募集します。

上記以外にも、今後迷宮キングダムでやって欲しいこと、プレイリポートや質問などございましたら、お送りください。みなさまの投稿をお待ちしております。

### 投稿規定

・投稿には住所・氏名を必ず併記してください
・投稿された内容および権利のすべては、冒険企画局に帰属するものとします。また、投稿していただいた内容は、冒険企画局の判断で、修正や変更を行う可能性があります。あらかじめご了承ください。
・投稿された内容は、迷宮クロニクルシリーズや今後発表される可能性のあるサプリメント、迷宮キングダムの公式ウェブサイトなどで取り上げることがあります。
・投稿は返却しません。コピーが必要な場合は各自でコピーをとってください。

メールでの投稿も受け付けています。詳しくは下記のウェブサイトで確認してください。
http://www.bouken.jp/product/makeyou/

あて先　〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-29-21
冒険企画局「迷宮キングダム投稿」係

**優秀な投稿者には、今までに配付された特典シナリオをプレゼント。優秀作品の発表は発送をもってかえさせていただきます。**

「まさか演出だとでもおっしゃいますの？」
「いかさまさよう。つまり、《気力》を突っ込んで今より【首斬り】を敢行する演出に過ぎぬッ」
「待ってぇな！　そんなに突っ込んだら、もう《民の声》しか《希望》はないで！」
「国王あっての民であろうが！　行くぞぉっ！」
「プレイヤーとキャラクターで言ってることが違う！」
「どうしてこういうときのサイコロはこう景気よく回るんだ⁉」
「回ってる回ってる回ってる」
「落ちろ落ちろ落ちろっ」
「あああああああああっっっ！」
「きたーーーーー！」

＊　＊　＊

不意に、静寂が戻った。
血で赤く舗装された大広間に、ずうん、と鈍い音がして、狂王の屍が倒れた。
カチューシャは、その様を見て、脱力したようにその場にくずおれ、かたわらのスタニスラフに抱きついて、少し泣いた。
忠実な宰相が慌てて涙をぬぐと、カチューシャはすぐに平静に戻り、スタニスラフに処刑点5点を申しつけた。
オープンダイス王国の中興はこれより始まる。だが、いったんここで私は筆を置くことにしよう。

＊　＊　＊

「終わったーーーーー！」
「？」
「キャンペーンがちゃんと終わると気持ちいいよな」
「ふ、ふん、それには同意ですわ。でもわたくしが付き合ってさしあげたおかげだというのをお忘れ無く」
「わかってるよ。卒論、手伝うぜ」
「だ、誰もそんなこと頼んでませんわっ！」
「ねぇねぇ」
「次のGMどうする？　新しいゲームやる？」
「んー、どうしよっか。シナリオ次第じゃね？」
「俺、マスターやってみよかな。ええかげんこのゲームならできそうやし」
「ねぇったら」
「それはいいんじゃないか？　そろそろGMやってみるのも楽しいぞ……って、どうした」
「窓の外、塀に塞がれてる」
「なにーーーーっ⁉」
「しまった、こりゃ完全に迷宮化しとるな」
「部室会館が全域……下手をすれば学部棟が全部、ですわね」
「この時間帯だと、大学におるんは俺らだけと違うか」
「よし、カーネルを見つけてこの事態を打開。大学当局が単位をくれることに積極的に期待しよう。オレがバットとドカヘルで前衛に立つ。バックアップ頼む」
「勝手に決めないでくださいな！　……でも、確かにそれしかなさそうですわね。わかりました。わたくしはPPKでバックアップします」
「こないだのクエストで手に入れた復活薬、どこやったっけ」
「あれじゃない？　プレステの右となり。あーんもう、新しい甲冑合成しとけばよかったーっ」
「文句を言うな。隊列を整えろ！　マジックアイテムにたよるな！」
「そんなもの持ってませんわよ」
「トゲキィー！」

＊　＊　＊

そして
まだ見ぬ果てしない迷宮のどこか
旅は
まだつづいている
――――了

この小説は34ページから始まります

志がどうであれ、彼女はまちがいなくレベデンコを討つであろう。無理もない。この神聖ダイス帝国は、つい先頃巨鬼領によって甚大な被害をこうむったばかりなのであるから。
息詰まる沈黙が、しばし大広間を支配した。
「無論ですわ。ですが」
「ほう、なんじゃ？」
「その先陣に立つのはわたくしです。オープンダイス王国のカチューシャです。父の恥はわたくしが雪がねばなりますまい」
おお、と広間に詰めかけた人々は一様にどよめいた。カチューシャ姫の白い頬は決意で桃色に染まり、そのあまりの愛らしさゆえに列席していた三人のダンジョンヲタクが同時に彼女に求婚して首をはねられた。
「よく申した！」
たたた、と玉座を駆け下り、ダイス三世は盟友の手をしっかと握り、滂沱と熱い涙を流した。
「我らは奉じる神の違いを乗り越え、今こそ人類共通の敵と戦う！　迷宮がほどけて三界へ戻る日まで、我らの友誼は不滅なり！」
「立ちませい、皆の方！　剣を取り、呪文書の封印を解き、戦いへ！　戦いへ！」
「オープンダイス王国へ！」
「オープンダイス王国へ！」
「オープンダイス王国へ！」

＊　＊　＊

すすめ　すすめ　カチューシャ
ドクトリーナから　オープンダイスへ
妙なる焙烙かがやく土地に
我らの故国へ帰還するため

すすめ　すすめ　カチューシャ
我ら生きて残るかぎり
ギロチンにて奪われしもの
ギロチンにて取り戻さん
『カチューシャのマズルカ』より

オープンダイス王国をめぐる戦いは熾烈を極めた。小王国時代と呼ばれたこの時代、これほどの会戦を行う能力がすでに新興国家に備わっていたことは驚嘆に値する。
迎え撃つレベデンコ王も周辺の巨鬼たちや小鬼の軍勢に加え、おどろくべきことに迷宮化した体内から無数の魔物や妖怪を繰り出して連合軍を迎え撃った。
若き宰相スタニスラフは、後に戦史に記されることになる壮麗な縦深陣によって小鬼の軍勢にしたたかな痛撃を与えたが、三日目の朝には神官テオドラの率いるビクトリー教徒が突破され、やわらかな側面に巨鬼の重装歩兵の浸透を許すことになった。
だが、巨鬼軍はリリィの率いる市民軍が動かないのを見て、これを大規模な予備戦力による後方迂回の前兆であると誤認をし、戦術的錯誤を犯した。
果たして、敵軍の侵攻が止まったのを〝仮面のニンジャ〟ヒトカゲよりの伝令で知ったスタニスラフは貴重な爆弾を集中投入し、敵歩兵軍を殲滅することに成功した。
この戦いは狭い迷宮内における戦力の弾力的運用という点で長く、将軍たちの典範となることになる。
後に、『2D6通りの会戦』と呼ばれた戦いがこれであった。

＊　＊　＊

「死ぬ、死ぬ、死ぬ、死ぬーッ！」
「だから無理だと言ったのよ、騎士なしで正面戦闘なんて！」
「まあ待て落ち着け、オレに策がある」
「何度目ですか会長」
「いいわ、でもこれで最後よ。聞きましょ」
「うむ。とりあえず全ての攻撃をクリティカルさせ、ダメージダイスで最大の目を出せ。そうすれば勝てる」

「……それのどこが策か！」
「いやぁ、やっぱりリリィを怠けもの以外の何かにするのもあれやったしなあ」
「しょうがない、《民の声》に手を出しましょう」
「えー、でもそれやったらラストがつらいぞ!?」
「ラストまで生きてなかったらどうしようもないじゃないの！」
「そろそろ行動していいかな？」
「なんだ、GMか。来るならこい。でもなるべくなら来るな」
「よしよし。お、クリティカルだ」
「ギャーーーーー!!!」

＊　＊　＊

王宮前の戦いは、まさに屍山血河と呼ぶべきものであった。人類軍と巨鬼軍はひとつひとつの部屋、一本の路地、ついにはたったひとつの敷石を巡って血を流した。
だが、捕虜となっていた市民が別働隊を率いていたダイス三世によって解放されたことから、徐々に人類軍が優勢となった。
「レベデンコ王だ！」
「先王のおでましだ！」
地響きが迷宮を揺らし、兵たちが恐慌した。回廊を破壊しながら現れた狂王は今や歩くカーネルと化し、その吠え声のひとつひとつから怪物たちが生まれ出た。世に言うエキドナシンドロームである。
だが、恐れることなく、オープンダイス王国の宮廷一同と、神聖ダイス帝国の勇者達とは民を守るようにして、狂王の前に立ちふさがった。
最後の決戦は、七日七晩続いたと、史書には印されている。
勇者たちは次々と倒れたが、それ以上の数の怪物が倒れた。だが、レベデンコ王はさらなる暴力をもってそれにこたえ、いよいよカ

チューシャ王と仲間たちは本陣にまで追いつめられた。
「娘よ、抗うことなく我が糧となれ」
にやあり、と笑う王に向かい、毅然とカチューシャは答えた。
「いいえ、いいえ、お父様。わたくしはこの国の王でございます。この地に民と国土があるかぎり、王は決して破れるわけには参りません。完全でない王が、どうして玉座にふさわしくありましょう」
「儂が王ならざる者であるというのか」
「そうです、父上。古き王は若き女王によって倒されねばなりません。あなたの流した血は大地を潤し、いつか新しい実りを産むことでしょう。全ては民あっての国！」
そう言って、カチューシャは愛用のギロチンを杖に、三度立ち上がった。
その時である。
騎士バグラチオンが武者修行よりはせ戻り、猛然とレベデンコ王に打ちかかった。
バグラチオンだけではない。勇敢な郵便使の少年がいた。ハグルマ風の衣装をまとった天使がいた。千年王朝の老いた魔法使いがいた。ぶよぶよに肥った白馬の王子がいた。ダイナマイト帝国のカラクリ騎兵がいた。迷宮をゆるがす巨龍ティーガーコップフがいた。名も知れぬ無数の小王国の君主達もあらわれた。
旅を通して心を通わせあった、百万迷宮の人々が、オープンダイス王国を助けるため心を一つにしてはせ参じた。

＊　＊　＊

「直線主義ドワーフのモグラマシンが、詩的魔神が、エグバートⅢ世が、レグニツァの姫君が、ついには災厄王その人が」
「いやちょっと待って会長。それはいったいルール的にどういう効果なの」
「根拠などない」

いか、これは友情のための行為だ！　断じてロマンチではない！」

「……でも、ジョブはランダムで決まるから、同じキャラが出来るとは限らないんじゃ……」

「テオドラを、こんなジョブにするんじゃなかった、とかぼやいてたのは誰だ」

「リリィはともかく、レベルはどないすねん。今さら1レベルで作り直しても、あのバケモンに勝てるとは思えへんで」

「案ずるな。それもこれもまとめて復活させる手がある。GM、終電の時間は大丈夫だな」

「……あ、ああ。そりゃ、セッション継続する分には僕は構わないけど……」

「よし、話はついた。じゃあ誰かオレに携帯を貸してくれ」

「あれ？　会長は携帯持ってないの？」

「料金未納でおとといから止まってる」

「…………」

＊＊＊

およそ、いかなる天啓を受けて〝デスモスチルスの娘〟リリィが〝長征〟に出たのか、史書は黙して語らない。

一説によれば彼女の父であるデスモスチルス、あるいは名を語られないニンジャの手引きであったというが、巷間の噂の域を出ない。

筆者が取材の折、オープンダイス王国を訪れた時に乗り合わせたタクシー運転手のY氏によれば、

「一天地六の賽の目がそう出てもうたんです。そうなったらもうわやですわ。他の軟弱な国民は知らず、チャートに地の果てまで行くいうて書いてあったら、そら、行きまっせ。ビクトリー教の神さんかて、ダイス目には勝てしまへんのや。な、そうですやろ。わてらみんな、お父はんとお母はんがファンブルしてできたんでっから、そらあきまへんがな」

ということであった。ことほどさように、オープンダイス国民はその名のごとくサイの目を尊ぶのである。

下車の折、筆者はY氏の帽子の下から獣の耳が覗いているように見えたが、彼はすぐに走り去ってしまったので、単なる勘違いであるやもしれない。

閑話休題。

ともかく、滅亡したオープンダイス王国を再建し、巨鬼の牙にかかって果てた宮廷の面々を蘇生する秘術を求めて、彼女が果てしなく長い冒険に出たことだけは、いくつかの伝承に一致するところである。

以下、リリィの長征について印した文献としてはもっとも詳しいとされる、『宦官冥途亡者行』を種本に、点描的に彼女の冒険を紹介したい。

冬の迷宮ユーレイヒでは、ゲルダなる少女を助けて世界を氷に包もうとする妄争騎士団のルドルフ将軍と一騎打ちした。

ク・エルマーリの鉛の海を越えてアンドラウテ宮殿に至り、人の身としては始めて老龍スマウグと出会った。

鏡の宮殿ヒルメンゼでは、怜悧の息子を名乗る賢者と邂逅し、三つの道を選ばされた。リリィがどの道を選んだかについては、伝説ごとに違いがあるが、どの伝説にも同じだけの信憑性がある。すなわち、無限の寺院を抜けてゴワハンド国へ入ったとする説話、シノーペ共和王国の疫病を癒やした女性が彼女であるとする説話、魔京インプリゼで瘴氣に犯され、生きながら死者となったとする説話である。

いずれにせよ、リリィはモルガナ土侯国に入り、文字を持たなかったこの国について、興が乗ったものかいくつかの記録を残した。この記録が後に、人類史に福音をもたらすかのカンピオーネ遺跡の発見につながるのだが、それはまた別の物語。いつかまた別の時に話すとしよう。

クラインゲルト洞穴を抜ける船を借りるために階賊王女クラムボンとの〝円卓宮殿を覆う影〟なる知られざる遊戯に三度勝ち、ついにホラアナ城へとたどりついた。

そのホラアナ城では昇降機解放機構右派穏健派から分派した自由エレベーター戦線残党分遣艦隊、通称『海の家』による『人間の屑』作戦に遭遇。成り行きからジェームズ・主水なるフジヤマ国の密偵とともに、これを阻止した。

そしてついには、読者諸賢もご存じであろうが、あの口にすることさえはばかられるキャトルネック回廊を抜け、神聖ダイス帝国に入ったのである。

＊＊＊

「なんですの、一体、こんな夜中に……」

「良いところに来た！　実はどうしても神聖ダイス帝国の力が必要なのだ！」

「は？」

「いや、実はパーティが全滅してな。同盟国であるお前の国を借りれば、【酒場】と【転職所】が借りられるだろ？　そうすれば、リリィと同じレベルのキャラを作れるから……ああ、もちろん《民》はそっちもちで」

「そんなことのために、私を呼び出したのですかッ!?」

「いや、もちろん今からお前もセッションに参加だ。今日はお前と俺とでダブル国王だぜ！」

「私には抱えた卒論がありますのにッ!?」

「大丈夫だ！　ダンジョンに潜った程度では人は死なないッ！」

「あれーっ、ご無体なーっ！」

「エローイ」

＊＊＊

「ううう、まさか姫と生きてまた再び相まみえることができるとは。このスタニスラフ感激の極みです！」

「いや、さすが噂に高いレベデンコ王。なんともはや凄絶な全滅であった」

「まったく、ひどい目に遭いましたわ！　父上と来たら、なんというご乱行を！　もう処刑点50点ものでしてよ！」

神聖ダイス帝国の秘術によって、再び常世から現世へと戻ってきた面々は、リリィに変わらぬ笑顔を向けた。

「いやいや、これも全部うちの人徳……」

「あらリリィ。あなた、君主である私を見捨てて遁走しましたね？」

褒美を期待してにこにこ笑うリリィの顔が凍り付いた。

「……しゃあなかったんや」

「おだまりなさい。今回の功績で処刑点をゼロに戻した上で、あらためて15点上積みします」

「ウチは世界一不幸なメイドやー！」

そんな彼女らの愁嘆場を面白そうに眺めていた神聖ダイス帝国の幼い女王、ダイス三世は、幼い面に似合わぬ威厳溢れる顔を作ると、自分よりは年上である盟友、〝番茶も出花の〟カチューシャを見やった。

「さて、カチューシャ姫。古き盟約に従い、復活薬も届かぬ死の闇より、貴女がたを救い出せたこと、朕はとても嬉しく思う」

「こちらこそ、ダイス三世陛下。両国の友誼の深きことに、オープンダイス王国を代表して深甚なる感謝を述べたく思います」

ああ、いつもこうならよいのに！　とスタニスラフが思うほどに、若き女王は非の打ち所のないお辞儀を返した。

「じゃが、いかに姫の父君とはいえ、レベデンコ王はもはや生ける迷宮災害。このままでは、巨鬼領と呼応して遠からず人類領域そのものへの脅威となろう。そうなる前に、朕は為政者の責務として、王を討たねばならぬ」

ダイス三世の表情は沈鬱ではあったが、その言葉に迷いはなかった。カチューシャの意

オープンダイス王国崩壊!? 迷宮を照らす希望の灯が消える……

# オープンダイス王国最後の日

作：小太刀右京

天井に描かれた書き割りの空を、見知らぬ鳥が一羽、舞っていた。

カチューシャ王女の小さな城は今やひとかかえほどのガレキの山に変わり、あちこちから上がるくすぶった煙がなければ、人のいとなみがこの地にあったことすら想像も出来ないだろう。

「あーっはっはっはっは！　滅亡や！　滅亡や！　ケツの毛まで剥かれてすってんてんや！　まさか生きてるうちにこんな景色を見るとは思わなんだ！」

まだ熱い煉瓦のひとつに腰掛けたリリィは、ひとしきり狂ったように笑ってから、タバコを取り出してぷかり、と吹かした。

白く丸い輪が四つも連なって飛び、最後に大きくはき出した煙が、輪を貫いて立体的な模様を描く。

およそ物の役に立たないこの侍女の、わずかな芸のひとつだ。

「あれま」

手作りの紙巻きの入ったポーチを振って、リリィは渋い顔をした。

「頼み少なや煙草が二本……か」

眼前では、さきほどの煙がもう複雑な迷宮化を始めていた。回廊を描き、螺旋階段を構築し、やがて宙に溶けて消えていく。

ここもやがて、迷宮に沈むだろう。

かつてあった無数の遺跡がそうであるように、いずれは冒険者と称するごろん坊どもの略奪の対象となるか、さもなければ新しい小王国を生み出す糧となるだろう。

「ま、終わりなんちゅうのはおおむねあっけないもんやさかいな。国もタバコも情事もバクチも」

様々な人々が、この地を通り過ぎては消えていった。

「ギロチンが大好きな処女特有の欲求不満を振り回す姫さん。うちよりよっぽど去勢されとるこんじょなしの宰相。頭ン中にオガクズが詰まっとる突撃バカと、その場の勢いでの殺戮しか考えてへん戦闘バカ。ダンジョンオタクに天使に直線ドワーフにヴァララカールに変な迷宮主義者！　……ま、思い返してみたら、みんなええやつらやったなぁ……」

すすぼけたメガネの奥で、リリィの目が懐かしそうに細く結ばれた。

上古の昔なら荒城に月のひとつもかかっていたところだろうが、今や弱弱しくかがやく天井の星があるのみ。

まるで散りゆく桜のように、焼け落ちた家屋から飛んだ火の粉が、視界の端を紅く染めては消えていく。

時、あたかも春。

吟遊詩人たちはこの日、ただの一夜にて巨鬼レベデンコによって滅ぼされた哀れな小王国のことを詠うようになった。

まこと人の世は諸行無常、勝敗は兵家の常といえども、行き交う時もまた旅人なり。春高楼に月の宴、五月五日のせいくらべ。ああ天気晴朗にして波高しといえども、まだ沈まずや定遠は。

＊　＊　＊

「いい加減にしなさいッ！」

「……あ、痛ッ……何も殴らんでもええがな。そうぽかりぽかりと。スイカやあらへんで」

「どこの世界に、パーティが滅亡したのにタラタラとロールプレイを続けてるやつがいるってのよ！」

「せやかて、俺のキャラだけやで、生き残ったん。かねてより、生存こそ勝利、英雄的死亡よりも卑劣な生存をこそ尊ぶ我がサークルとしては、あくまでリリィは勝利者であると……」

「どこがよッ！　国家そのものが崩壊したということは、PCの依って立つ生活基盤が失われたということなのよ!?　まさかあんた一人、王宮長屋から復活しようって腹じゃないでしょうね！」

「せやからポンポン殴るなと……」

「落ち着け」

「……でも、会長」

「泣きわめきたいのはお前じゃない。そこでうずくまって呆然としてるGMだ」

「……あー。ちょっと前の飲み会で、敵がぬるくなった言うたから、思い詰めてレベデンコなんか出してもうたんやなあ……」

「島クジラ相当ってのが無理のあるデータなのよ」

「GMはGMなりに、こないだお前が適当に書いた設定を拾ってくれたんだから、あまり文句を言うな」

「けど、全滅ってあまりにあんまりじゃない!?　事故よ、事故！」

「……そこだ」

「なぁに、やぶから棒に」

「いいえ、壁から釘です」

「……粗忽の釘が好きなのは知ってるわよ。でも、ここであたしをにらんだって別に全滅したパーティが復活するわけじゃないし……」

「いつ全滅した？」

「は？」

「我々のパーティがいつ全滅し、いつこのセッションが事故ったかと聞いとるんだッ！」

「ちょ、ちょっと待ちいや会長。いくらなんでもそれは詭弁とちがうか」

「そもそもパーティの死傷は、あくまでゲームにおけるリソースの損害に過ぎない！　要は同名で同じ設定のキャラを作ればすむことだ！　つまり、俺はたまたまカチューシャという名前のキャラを作り、クラスはなぜかやはり国王で、顔も同じなのだ！」

「……そんなムチャな」

「ムチャもヘチマもない。要は、今日一日をいかに楽しく遊んで帰るかだ。お前らだって、このキャンペーンがこんな終末を迎えて納得できるわけじゃなかろう。ましてやGMが、今日枕を高くして眠れると思うのかッ!?　い

# 迷宮クロニクル
## Vol.8 ハレ時々迷宮

ISBN4-903177-09-2
C0076 ¥1505E

### 迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオを収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックと小説でまよキンの世界を紹介しています。
※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

### コンポーネント

本体34ページ、付属カード36枚
カード内訳（ジョブスキル2枚、施設2枚、アイテム3枚、トラップ7枚、奥義スキル6枚、モンスター16枚）

### コミック「Open Dice Kingdom」

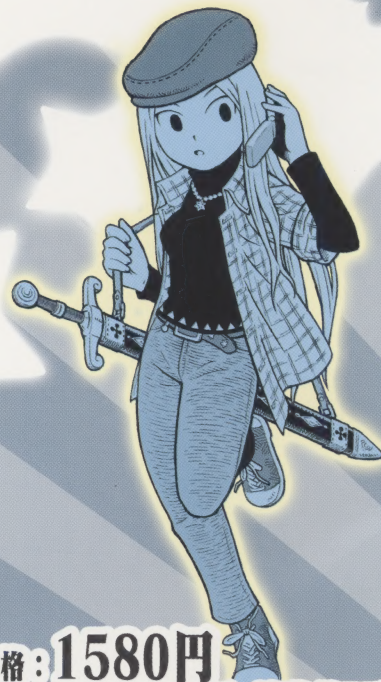
現代編をお贈りする今回は、コミックも番外編！　「Open Dice High-school」をお贈りするぞ。そして、新鋭・小太刀右京氏による小説ではオープンダイス王国がついに滅亡する!?

### 追加ジョブ「迷宮探偵」「迷宮支配者」

上級ジョブも、もちろん現代編に対応！　迷宮を解体して世界を守る「迷宮探偵」と、モンスターを自在に操る術を持つ「迷宮支配者」の2つを紹介だッ！

### シナリオ

シナリオは今回も2本を収録。迷宮探偵たちは、学園祭を前に、迷宮と化した学園を救うことはできるのか？　締め切りを過ぎた漫画家から原稿を取り立てることはできるのかッ!?

他にも、現代編ルール、役立ちコラム、追加データも盛りだくさん。友野詳氏、小林正親氏、田中天氏の協力で恐るべきモンスターが誕生ッ!!　過去最高のカード36枚付属、34ページで、迷宮クロニクル第二期堂々のフィナーレ!!!!!

価格：1580円
（本体1505円+消費税75円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-13 NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®